

週刊 パワーストーン 発売直前総力紹介! / NAOMI 最新情報!

Dreamcast

ドリームキャストマガジン Magazine

1999/vol.8

3/5
390円

特報!
総天然色立体冒険活劇

パワーストーン シェンム D2

三國志VI
ポップンミュージック
サイキックフォース2012
ぷよぷよくん

ドリームキャスト新着情報!

先駆け!! NAOMI塾
ガンビット
デッド・オア・アライブ2
アイドル雀士スーチャーパイ3他

新連載開始!
夢が形になる瞬間

ドリームキャスト 周辺機器物語

ドリームキャスト
徹底攻略COMPLETE GUIDE!

セガラリー2 ソニックアドベンチャー 戦国TURB 神機世界エヴォリューション

セガサタンの新情報もパーフェクト・フォロー
デバイスレイン
涼子のおしゃべりルーム
ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション



壁駆け上がり

香港映画のイメージ
で壁を駆け上がって、
背面の敵を攻撃できる
ように。カンフーといえど、
フニャフニャな設定は
自動的に退散させる。



壁キックジャンプ

走って敵が逃げている
時に壁に向かってP+Kで
壁キック攻撃!!



背面には敵を
自動追従。

土壺かき

投げた土壺が
かきまわると
しばらく
追加
攻撃



樽トッパ



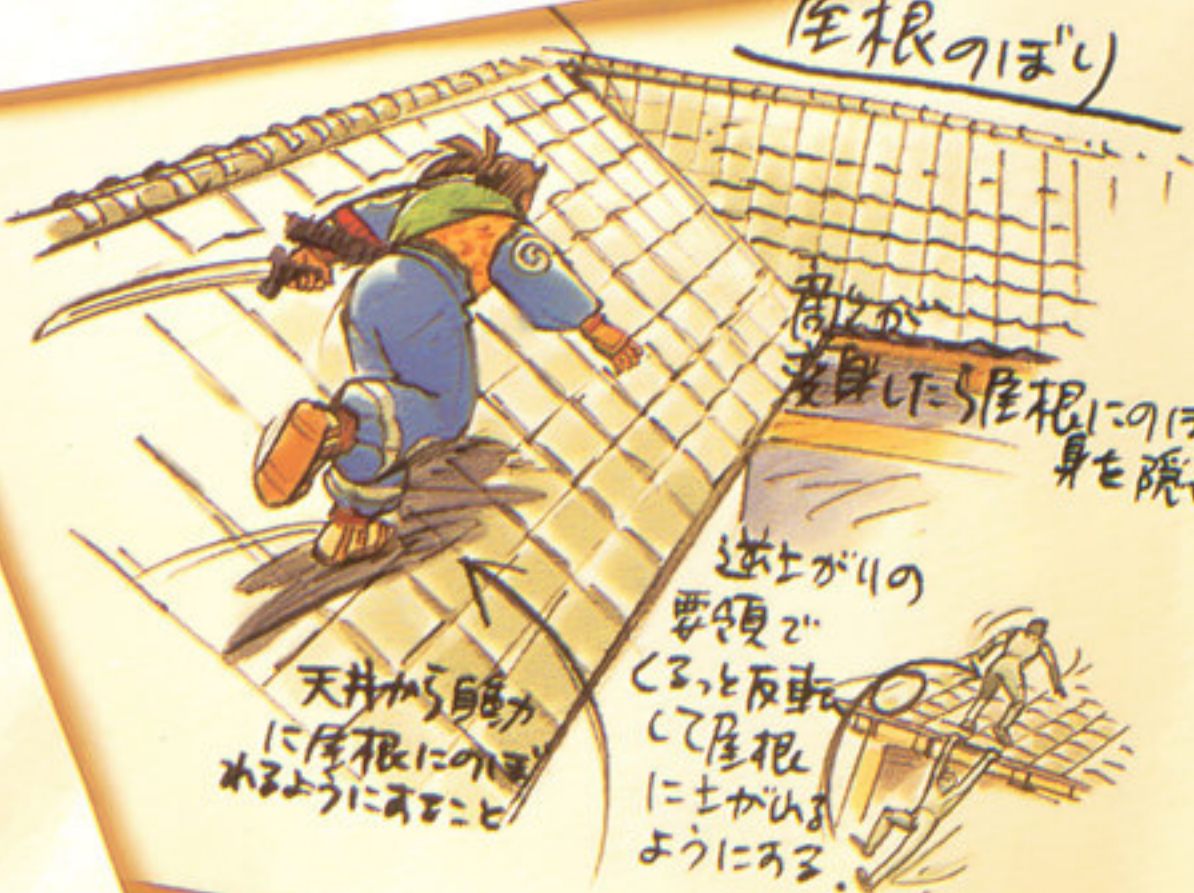
ステージの壁に
スライジの壁に
から樽がドドドドと落ちてくるように
のびるイメージ

屋根のぼり

敵が
変身して屋根にのぼって
身を隠せ!!

逆上がり
の要領で
くると反転
して屋根
に土がは
ようにある。

天井から
天井から
に屋根にのぼ
めるようにあること



柱つか



持ち上げ

箱に限らず
イヤ機、樽など
持てるものは全
て持てるように!
誰でもできるか
ある?
Pで投げた敵は
Eで投げた
バーン! 飛ばす!!



柱ひきぬき

巨漢キャラ限定にある?
スキが大きく当たりにくい
超ダメージを与えらる。変身したら
誰でもできるようなことある?

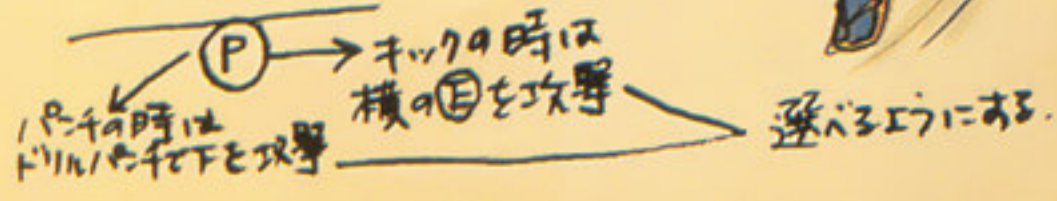
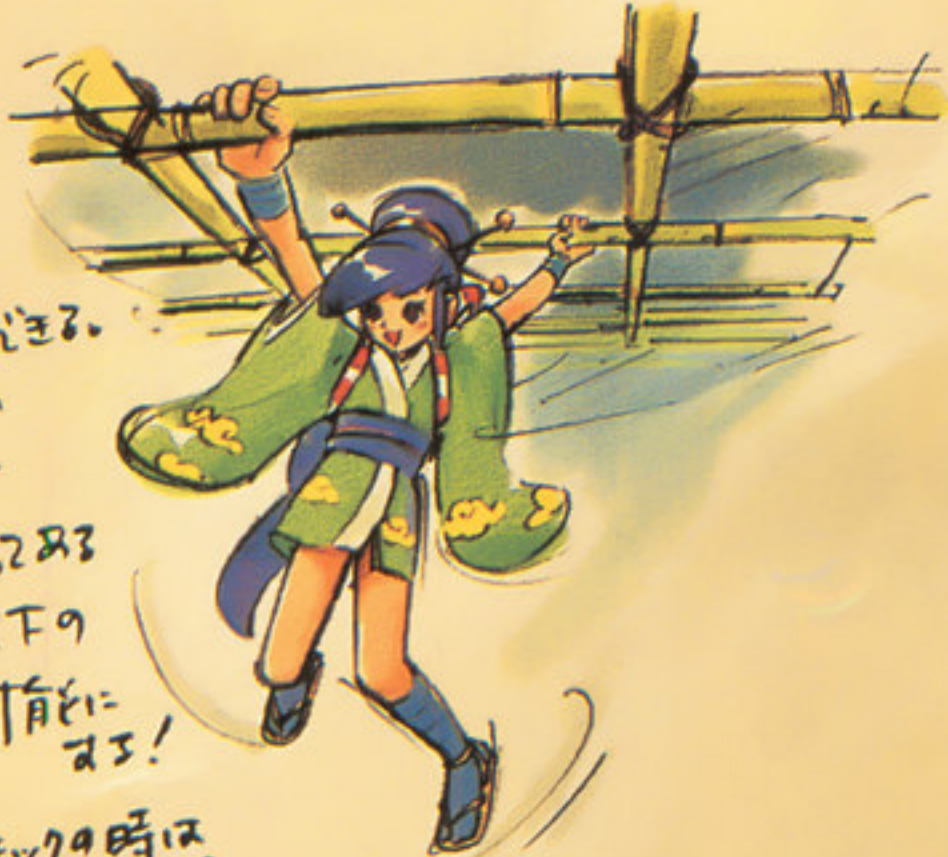


プレイヤーを中心に扇状に振り
(広範囲攻撃)

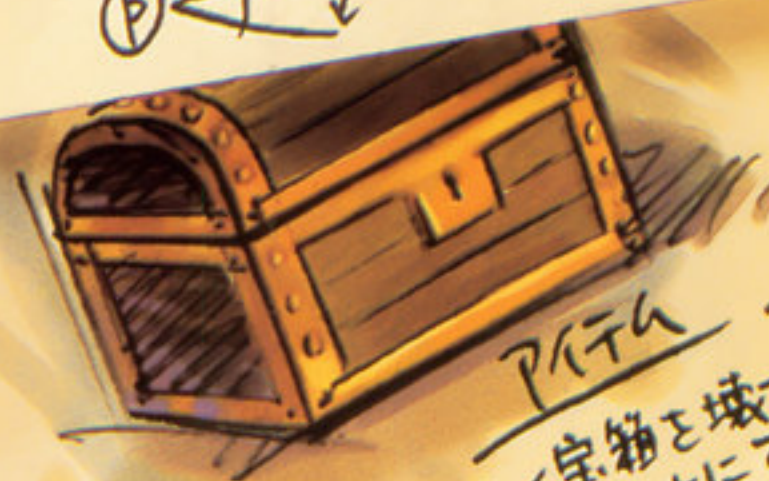


天井つかり

天井にぶら下がり
うんていのように移動できる。
(作業が重いキャラは
ぶら下がれる時間が
短い?) 天井に吊り下
提灯などを落として下の
敵を攻撃することも可能に
する!



冒険活劇らしく宝箱を壊す
アイテムが出現する時に
バズーカが出るよ豪傑の面





3D空間を自由に 動きまわれたら、いいなあ。

カンタン操作で何でもできる!! 対戦活劇ゲーム誕生!

壁を駆け上がったたり、柱を引っこ抜いたり、カンタン操作で、まったく新しいアクションが楽しめる! シチュエーションや、フィールド上のあらゆるものを利用して戦って、さあ、パワーストーンを3つ集めて変身だ!!



※画面は開発中のものです。



総天然色立体冒険活劇

パワーストーン

2月25日発売!

ドリームキャスト用ソフト/対戦活劇
標準価格 5,800円(税別)

アーケード版「パワーストーン」
好評稼働中!



ビジュアルメモリでも遊べる!
ビジュアルメモリ™
2,500円(税別)

パワーストーン最新情報満載!! <パワーストーン公式サイト> <http://www.powerstone.com/>

株式会社カプコン 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

★カプコンソフト情報★大阪(06)6946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。★カプコン・ホームページ
★<http://www.capcom.co.jp/> ★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中! ★CFC事務局 TEL(06)6946-0555 FAX 06-6947-4540 ©CAPCOM CO., LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED. "Dreamcast" は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

ドリームキャストのすべてを知りたいあなたに贈る新連載!
ドリームキャスト周辺機器物語

P103

夢が形になる瞬間

第1回 ドリームキャストコントローラ PART1「完成への道のり」

Dreamcast特報 ドリームキャストの期待作を一挙紹介!!

超絶スクープ! 人気アニメがドリームキャストで遊べる!!

P17

NEW!! 超発明BOYカニパン (仮)

P18

パワーストーン

P28

シエンムー

P32

Dの食卓2

P38

Dreamcast Hot Information

ドリームキャストの新着ゲーム情報

サイキックフォース2012

ふよふよ〜ん

ポップンミュージック

三國志VI

P58,
86

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE 徹底攻略で極める!

セガラリー2

戦国 TURB

SONIC ADVENTURE

神機世界Evolution

特別企画 ドリームキャストに新たな可能性が広がる!

P8

Webtv for Dreamcast 3月にサービス開始



NAOMIの部屋がスペシャルパワーアップ!!

先駆け!! NAOMI塾

AOUショー出展タイトルを続々スクープ!

アイドル雀士スーチャーパイ3(仮) / デッド・オア・アライブ2
エアラインパイロット・他

P96

セガサターン情報は、すべてサタマガにオマカセ!!

週刊SEGASATURN MAGAZINE

P118 COMING SOON SOFT

DEVICEREIGN (デバイスレイン)
涼子のおしゃべりルーム
ダンジョンズ&ドラゴンズR®コレクション

P112 セガサターンマガジンデータステーション

P113 セガサターン読者レース

P126 帰ってきたファルコムマガジン

P132 リアル麻雀アドベンチャー スコアアタックコンテスト最終結果&入選者発表!

P136 セガサターンソフトレビュー

- P4 Weekly News LANDMARK
- P10 Weekly データステーション
- P14 ドリームキャスト読者レース
- P16 ドリームキャストソフトレビュー
- P49 ぶよぶよ〜ん ばらだいたす
- P69 読者投稿コーナー / グルグルパワーズ!!
- P74 習慣BadEnding!
- P76 サムシング吉松劇場
- P77 竹本泉のいろいろですく
- P78 新作アニメ情報 アニメ チェキ!
Anime Check it!
- P80 新連載! 点使の大聖堂
- P82 黒川文雄のBLACK or...
- P83 葉山宏治のゲーム業界特設リング
- P90 ごきげんチャオ! チャオ!
- P102 サンライズ英雄譚(仮) クロニクル
SUNRISE ROBOT OF CG WORLD Vol.1
- P108 ドリームキャストでホームページをつくろう!
- P110 レンタヒーロー・リターンズ
- P137 裏技ショッピング
- P139 Sunny Side SNK
- P140 ARCADE EXPRESS
餓狼伝説 WILD AMBITION
- P142 Hello CAPCOM!
- P144 AM3研RUSH²!!
- P146 BINちゃんのバージョン'99だよ!
バーチャストライカー2
- P148 AM1研だいなまいと!!
- P151 はこぞきままのWeekly DreamCastrology
〜今週の星占い〜
- P152 ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

ドリームキャスト

さ

サイキックフォース2012	P38
三國志VI	P54
シェンムー	P28
神機世界Evolution	P92
セガラリー2	P58,137
戦国 TURB	P64
SONIC ADVENTURE	P86

た

超発明BOYカニパン(仮)	P17
Dの食卓2	P32

は

パワーストーン	P16,18
ぶよぶよ〜ん	P42
ポップンミュージック	P16,50

セガサターン

ダンジョンズ& ドラゴンズ®コレクション	P124
DEVICEREIGN (デバイスレイン)	P118,136
闘神伝説エランドール	P137
ファルコムクラシックス2	P126
悠久幻想曲ensemble2	P136
リアル麻雀アドベンチャー 「海へ〜Summer Waltz〜」	P132
涼子のおしゃべりルーム	P122



表紙イラスト:「ぶよぶよ〜ん」
イラスト制作: 単気筒 (タンキトウ)
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999
カバーデザイン: 村田雅英 (Stone Age)

CAPCOM



EVENT

ジョイポリスで「パーストーン」を遊び尽くせ! 次号「ドリマガ」を持参すればポストカードももらえる

全国のアミューズメント施設で大人気のNAOMI版業務用ゲームに続き、DC版「総天然色立体冒険活劇パーストーン」(カプコン)がいよいよ2月25日に発売される。

セガのアミューズメントテーマパーク「ジョイポリス」6館(東京、新宿、横浜、福岡、岡山、梅田)では、この発売を記念して、2月27日～3月7日まで『チャレンジ!「パーストーン」』を開催する。お笑いタレントを招いてのゲーム大会や、DC版のフリープレイ、豪華商品が当たるイベントが行われるほか、各館には「パーストーン」の限定プリクラも登場する。みんなでDC版の発売を祝おう!



つぶやき
シロー



バカルディ

ドリマガを持ってポストカードをゲット!

2月26日発売の次号「週刊ドリームキャストマガジンVol.9」をイベントに持参すると、先着で表紙と同じ右のイラストをあしらったポストカードを進呈! 次号の「ドリマガ」をお買い忘れなく。



In the 19th century, believers of supernatural powers and glory search the world for a legendary treasure. The treasure has the power to make any dream come true. That treasure is known as the "Power Stone."

POWER STONE



ジョイポリスINFORMATION!!

～全国ジョイポリス共通年間パスポート販売～

3月1日～4月30日まで東京、新宿、横浜、梅田、京都、岡山、福岡の全7館で共通に利用できる年間パスポートを販売する。入場無料+アトラクション乗り放題で、高校生以上23,000円/小・中学生17,000円。また、東京、新宿、横浜共通(同18,000円/12,000円)、西日本4館共通(同16,000円/10,000円)の年間パスポートも販売される。各JP窓口にて。

～東京&新宿ジョイポリス休館のお知らせ～

年中無休のジョイポリスだが、東京JPが2月23日(火)、新宿JPが2月24日(水)に休館する。この日に予定を入れている人は日にちをずらしてね。

イベント概要

＜キーワードを探してプレゼントをGET!＞
エントランスにてキーワードシートを受け取り、館内に隠された3カ所のキーワードを探そう。シートにそれらを記入後抽選コーナーへ行くとプレゼントが当たる。ただし、1,500円以上のアトラクション利用券の半券が必要。

＜お笑いゲストタレントのミニステージ＞
お笑いタレントによるトークライブ&DC版「パーストーン」での対戦を実施。見事タレントに勝つとポラロイドで記念撮影を。

日程	場所	ゲスト
2月27日	新宿ジョイポリス	坂道ココロ
2月28日	東京ジョイポリス	バカルディ
3月6日	横浜ジョイポリス	フォークダンスDE成子坂
3月6日	福岡ジョイポリス	つぶやきシロー
3月7日	梅田ジョイポリス	坂道ココロ
3月7日	岡山ジョイポリス	ゲストタレントなし

Dreamcast Magazine Weekly News

ウィークリーニュース
ランドマーク



AND MARK

NEWS キッズ、ファミリー層のニーズを狙い セガとタカラが業務用マシンで提携



セガは、「チョコQ」「スーパーボール リカちゃん」「ビーストウォーズ」など、タカラの人気キャラクターを自社開発の業務用アミューズメントマシンに活用し、タカラと共同で開発、販売することを発表した。その第1弾はメダルゲーム「チョコQハイパーレーシング(仮)」と「スーパーボール リカちゃん ドライブスロット(仮)」。年内中に8機種以上の開発を見込んでいる。

左は「チョコQハイパーレーシング(仮)」のきょう体イメージ。タカラは「オリジナルキャラクターを玩具だけでなく、幅広く世に出すチャンス」と今回の提携に期待を示した。

テレビ東京系で昨年10月から放映された「スーパーボール・リカちゃん」(左)とSS版「チョコQパーク」(右)。



© 1998 TAKARA/AEON/GENKO / テレビ東京/電通/「スーパーボール・リカちゃん」製作委員会
© TAKARA.co.ltd

EVENT DC版「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」 を九州・鹿児島地で堪能できる



AOUショーで初お披露目となるNAOMIタイトル「ゾンビリベンジ」も出展の可能性が高い?
【CLUB SEGA天文館】住所：鹿児島市千代町15-7 / TEL099-224-6851

3月25日発売のDC版「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」(以下HOD2)が鹿児島・CLUB SEGA天文館で早くもプレイできる。2月27日(11:00~19:00)と28日(11:00~18:00)、1Fのイベントスペースにて、DC版「HOD2」が並べられ、さらに、ドリームキャスト・ガンの使用が可能になっている。移植の完成度をいち早く確かめたい人はぜひ。



EVENT DDIポケットから伝わる北国の声…… 「北へ。誕生祭」トークショーを電話で公開

ハドソンから3月18日に発売される「北へ。White Illumination」にちなみ、2月20、27日にそれぞれ1泊2日で開催される全日空主催の北海道ツアー「北へ。誕生祭」。残念ながらこのツアーに参加できなかった人にも、DDIポケットの電話で①「0077-48-8560」にダイヤルし、②ガイダンスにしたがって「070」を入力すると、声優トークショーを聴くことができるという嬉しいサービスが。1回目は21日12:00~13:30、2回目は27日19:00~20:30。先着113名のみ接続可能で、通話料金は全国一律3分50円となっている。



お早う! 貼ちゃん!



1回目のトークショーには写真左から大谷育江さん、千葉紗子さん、広橋佳以さん。2回目は坂本真綾さん、豊めぐみさん、南央美さん。

NEWS 外でも家でも大騒ぎ!! 「ポップンミュージック」CF放映中

先日、「ポップンミュージック」のテレビCFの撮影が、東京・新宿のコナミ直営ゲームセンターと、某スタジオの2カ所で行われた。このCFの主役は本作のメインターゲットとなる十代後半の女の子4人。ゲームセンターに設置されている業務用を遊んでいた彼女たちが家庭でも遊べるようになった「ポップン」を大喜びでプレイするという内容。このCFは2月18日からすでに放映中なので、要チェックだ。



TOPICS GBC版「サクラ大戦」は出る?



先に寝てるよ。

セガは少しでも早くこの事態を収束したい構えだ。もし本当ならユーザーにとっては嬉しいが……。



「ゲームボーイカラー(以下GBC)でセガの人気ゲーム『サクラ大戦』をマリーガルが発売する」とのゲーム誌の記事に端を発したGBC版「サクラ大戦」発売の有無。セガ・入交社長は同社HP上で「『サクラ大戦』GBC版はあくまでGBCとDCをつなぐことが条件」とコメント。これに対し、マリーガルからの公式コメントが各関係媒体に配信された。「株式会社マリーガルマネジメント取締役である香山哲と、株式会社セガ・エンタープライゼス入交昭一郎社長との会談で、GBC版「サクラ大戦」の開発・発売については了解されていることを当社は確認しております。またその際、「GBC版・サクラ大戦」と「DC版・サクラ大戦3」をつなげることが両者の間での合意事項であったことも当社は承知し

ております。上記内容については弊社 香山哲が任天堂株式会社 山内博社長に直接お伝えしております」この件に関し、任天堂は「マリーガルさんがGBC版の『サクラ大戦』の開発を進めており、いずれはDC版『サクラ大戦3』と何らかのつながりを持ちたいということは聞いています。ただ、それがストーリー的などところで連動するのか、何かキーワードを入れるのか、そこまでは当社の知るところではありませんし、それ以上のことも伺っていません。でも普通に考えて、GBCと連動するのはNINTENDO64が先ですよ(笑)」(任天堂・広報)セガ側がハードとの連動がなければ、今のところGBC「サクラ」はありえないとしているだけに、実現はかなり難しいと見ていいだろう。

EVENT

CLUB SEGA渋谷はオープン以来大盛況 湯川元専務名刺交換会には350人が集結

2月1日にオープンし、さまざまなオープン記念イベントを展開中の「CLUB SEGA渋谷」。そんな中、2月5日17:00に、オープンイベント第1弾として湯川元専務による名刺交換会が実施された。まずはソニックとともに店頭でトークを展開した湯川氏。同館で試験的に導入されたばかりのICカード「ゲームカード」の説明やDCの宣伝などを行った。

続いて行われた名刺交換会には老若男女問わず、多くのファンが殺到。湯川氏は限定350名の参加者1人ひとりに対し、「ドリームキャスト持ってますか?」「ドリームキャスト買ってね」と声を掛けながら、しっかりと名刺を交換し、参加したファンを喜ばせていた。



「DCもだいたい揃ってしましたから、今後は世界展開を考えていきたいですね」とも。



NEWS

ナムコのオリジナルキャラクターグッズが 全国のアミューズメント施設で買える!

ナムコのオリジナルキャラクターグッズ専門店「エンターテインメントグッズストア」(EGS)が2月より同社主要のアミューズメント施設で本格的に展開する。当初は35店舗で随時増設予定。取扱い店には賞品サンプル及びカタログが設置され、受付カウンターにある申し込み用紙に必要事項を記入し、一緒に代金も支払う。商品は1週間前後で申し込みを行った店舗に到着し、受付カウンターで受け渡しとなる。



仙台、渋谷、梅田で営業をスタートした「EGS」。今後は「鉄拳」や「バックマン」などの人気キャラクターがさまざまな商品となって全国のユーザーのお手元に。DCキャラも早く見たい。

HARD

セガサターン用「アスキーグリップX」に 「ダビスタ対応セット」が登場

すべての操作が片手でできるユニークなコントローラ「アスキーグリップX」に「ダビスタ対応セット」が登場する。高い操作性を誇る左右対称デザインはそのままに、競走馬生産に便利な「ニックス&系統表」「牝馬配合シート」をはじめ、セガサターン版「ダビスタ」に対応した「新レース番組表」、さらには「パワーメモリー用シール」や「ステッカーセット」まで、盛りだくさんの付録付き。3月の「ダビスタ」発売日に合わせて店頭に並ぶ予定なので、一緒に買って快適なダビスタライフを満喫しよう。価格は3,200円(税別)。



左右どちらの手でも操作可能なので、片手で本を読んだり、ジュースを飲んだり……と何かと便利。RPGなどの長時間プレイに威力を発揮しよう。©1999 パリティビット

NEWS

バンダイが携帯電話からゲームを発信! 有料予想クイズゲーム「ドコでも遊べガス」

NTTドコモが2月よりスタートする携帯電話オンラインサービス「iモード」に、バンダイがエンターテインメント系コンテンツを提供する。その第1弾は「ドコでも遊べガス」。これは1カ月300円の有料制クイズ番組で、時事問題やスポーツなどあらゆる分野から出題されるクイズの結果を予想し、選択肢にポイントを賭けてそのランキングを競うというもの。投資をしたり、架空銀行から融資を受け勝負に出るなど、さまざまな方法でポイント獲得を目指す。

■ 週間問題 ■
締め切り: 3/31 No.054

広末涼子さんが早稲田大学の学食で最初に食べるメニューは何?

①BETする
②ヒント
③VIPのコメント
④問題コーナーメニュー
⑤TOPへ

NTTドコモの新サービス「iモード」ってどんなもの?
ドコモ501iシリーズの携帯電話を使用する契約者向けサービス。電話単体でインターネットに接続でき、モバイルバンキングやチケット予約など各種サービスが受けられる。e-mailにも対応。通話時間ではなく送受信したデータ量で課金。



2月22日発売予定の501iシリーズ「デジタル・ムーバF501i-HYPER」(35,900円/税別)。

EVENT

アイドル&アニメカードフェスティバル'99 限定商品をめがけてトレカファン殺到!

史上初のジャンル限定トレカの祭典「アイドル&アニメカードフェスティバル'99」が2月6、7日の両日、お台場・東京ビッグサイトで開催された。ジャンル限定にもかかわらず、昨年からのブームもあってか満員御礼。限定販売のトレカを目玉に出展したゲームメーカーもあり、ハドソンブースでは3月18日の発売に先がけて「北へ。White Illumination」の試遊台が設置され話題をさらっていた。

バンダイ、ナムコ、ハドソンなどのゲーム中に登場するキャラのトレカも大好評。



メインステージでは人気アイドルや声優のトークショー、ミニコンサートなどが注目の的。



それぞれのブースはもちろん、特に個人同士のトレーディングコーナーが大盛況。入場者にはこのイベント限定の後藤圭二氏の描き下ろしカードの特典もあり、コレクションの完成を目指すコレクターが集結した。東京ビッグサイトが一大交換市場となった2日間であった。

PRESENT

「東京ゲームショウ'99 春」のチケットを50組100名様にドーンとプレゼント

3月20、21に開催される「東京ゲームショウ'99 春」は、2月5日現在で総出展社82社、総小間数は1,529小間と、前回は上回る規模となり、今回も千葉・幕張メッセには多数の集客が見込まれる。すでに下記売り場にて、前売券(中学生以上のみ1,000円)が発売されているが、ドリマガではこの一大イベントの入場券「東京ゲームショウチケット」①を50組100名様分用意。欄外必要事項を記入して編集部まで送ってね。2人で2,000円分得しちゃおう。



前売券販売店 チケットセゾン、チケットぴあ、CNプレイガイド、ローソンチケット、JR東日本(みどりの窓口・びゅうプラザ)、サークルケイ、東京音楽文化協会、こなみるく、マルゲ屋、ゲーマーズ、ブルート、TVバニック、ドキドキ冒険島、マジカルガーデン

PRESENT

藤岡弘著『仮面ライダー 本郷猛の真実』「僕自身も仮面ライダーの大ファンです」



せがた三四郎こと藤岡弘さんの著書『仮面ライダー 本郷猛の真実』(ぶんか社/1,500円)が先日発売された。その発売を記念し、2月11日、東京・神田三省堂本店にて記者発表会が行われた。藤岡さんは「石ノ森先生の一周年忌でもありますし、僕自身の21世紀に向けての区切りとしてこの本を書かせていただきました。仮面ライダーは忘れられない、僕の青春のメモリー。執筆中には次々と当時の思い出が甦り、懐かしかったですね」と本完成の喜びを語っていた。記念すべきこの本を3名に。希望者は「藤岡弘さんの本」③と明記し、熱きメッセージを添え、応募してほしい。



発表会の後に行なわれた「サイン会」では、あいにくの天気にもかかわらず、大勢のファンが藤岡さんとの触れ合いを堪能した。

PRESENT

日本アニメファン必見! イベントチケットを10名に

3月20日~4月4日まで、静岡県コンベンションアーツセンター「グランシップ」(Tel.054-203-5002)の開館を記念し、同ホールにて、日本アニメの歴史と未来像を模索する「アニメーションワークス」を開催する。館内には、映画、ジオラマ、原画、フィギュアの展示や、アニメ史を時系列に公開したタイムトンネルの設置、デジタルアニメ体感など、さまざまなアニメの姿を見せてくれる。この「アニメーションワークスチケット」②を10名に。応募はお早めね。



GOODS

4枚目のシングルで歌手としての貫録十分!?

4月1日に発売が決まった「ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩」。この作品のヒロイン役、藤崎詩織が4枚目のシングルをリリース。3月5日に発売される『幸せのイメージ』(1,020円/コナミ・キングレコード)は、同ゲームのエンディングテーマにもなっている“旅立ち”をテーマにした清々しい曲だ。4月2日にはアルバムを、そして春にはビデオの発売も予定している。



2月に発売される「ときめき」の新商品はこちら



カルチャー編、スポーツ編ともにGB版の新キャラテレカ入り。



おなじみ、コナミのキャラクターグッズショップ「こなみるく」では、2月27日にプレミアムテレカコレクション「ときめきメモリアルVol.3」を発売。藤崎詩織、虹野沙希、館林見晴、そして片桐彩子の4種(各2,800円)で、テレカ(50度数)とピンズのセットだ。また、カラーゲームボーイ対応「ときめきメモリアルPOCKET」の発売記念テレカ(2,500円/50度数2枚入り)も2種類同時発売。

Yes No Say a Little Prayer

バリアフリー/1,020円



発売中

R・Kがプロデュースを手掛ける、彼女たちの5thシングル。ミディアムスローから軽快なテンポへの変化で、爽快なメロディーを綴っている。

Sweet Rendez-Vous 小林建樹

KITTY ENTERPRISES/1,223円



発売中

今世紀最大のメロディーメーカー登場!? コードとメロディーにこだわった、ニュースタンダードと呼ぶにふさわしいデビューマキシシングル。

はじまるよ~1才なり~ 泉川そら

パイオニアLDC/3,059円



発売中

デビュー1周年に発売された、セカンドアルバム。彼女の“元気と勇気”そして“愛”がギッシリ詰まった、魅力的な1枚に仕上がっている。

THE HOUSE OF THE DEAD2 サウンドトラック

マーベラスエンターテイメント/2,310円



発売中

ホラー感覚たっぷりのガンシューティングに続編が登場。あの恐怖感をサウンドでも味わおう! 前作「ハウス1」アレンジ版の収録も見逃せない。

プレゼントの応募

LANDMARKで紹介したプレゼントの応募には、必ず必要事項: ①氏名(フリガナ) ②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業⑧コーナーへのご意見などを明記してください。また、応募のあて先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)ドリームキャストマガジン編集部「VOL.8 LANDMARK プレゼント名+プレゼント番号」係まで。記事に締め切りを明記していないものは3月4日消印有効。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。なお、プレゼント番号は商品名の後の数字です。

DCユーザーに新たな

Webtv for Dreamcast

3月に
サービス開始

2月9日に発表された「Webtv for Dreamcast」。まずは、DC版「Webtv」のサービスはどんなものか。「ドリームパスポート」との相違点はどこかについて見ていこう。



これまで具体的な動きはなかったものの、'98年10月6日に行われたDCの発表会の席上、セガ・インタラクティブ社長の口から「'99年春サービス開始を目指している」と、すでに導入が公表されていた「Webtv for Dreamcast」。そして今回ようやく、正式発表となったわけだ。発表会では、実際のデモンストレーションを交えて、サービス概要の説明がなされた。



そもそも「Webtv」って何?

「Webtv」は家庭のテレビでホームページの閲覧やEメールの交換などインターネットを楽しむためのサービス。米国ではサービス開始から3年、すでに

に端末70万台、ユーザー数150万人を突破(日本では1年前にサービス開始)。本来PCモニターで閲覧するページをテレビモニターで見ても快適なようにサーバ側で加工し、ユーザーに提供している。しかし、これまでは「Webtv」はソニーとPanasonicの専用端末を使ってのみアクセス可能であった。そして今回、その端末にDCが加わったというわけだ。



「WebTV」はマイクロソフトとウェブ・テレビ・ネットワークスが提供しているもの。



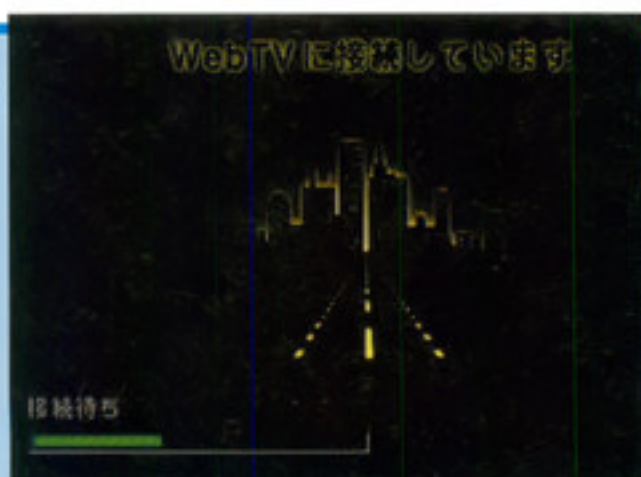
DC版は、SONYインターネットターミナル(45,000円)と同等のサービスとなる。

これまではDC本体同梱の「ドリームパスポート」(以下DP)がDC唯一の通信サービスとして使用されてきた。DPを通じてのセガプロバイダーへの加入者は2月8日現在で20万人を突破した(4月上旬までサービス料無料を決定)。本体同梱というメリットを生かし、DPは今後も加入者を増

やしていくことが予想される。一方、3月にサービスが開始される「Webtv for Dreamcast」(以下DC版)は、当然有料のサービスだが、DPとは異なるサービスとして注目される。DCで本当にインターネットを楽しめるのか。まずは発表されたDC版の基本機能を見ながらその答えを探っていく。

まずは接続する前に……

DC版はDC本体に応募ハガキを同梱するなど、接続ディスクは無料配布となる。しかし、サービスは有料(1端末6名まで登録可能/月15時間2,000円)。そこで、登録前に、サービスの概要を無料で体験できるオフラインデモが用意されている。接続する前にまずはチェックだ。



オフラインデモで概要を把握したら、「接続する」を選び、さっそく接続してみよう。

「Webtv for Dreamcast」

の素朴な疑問にお答えします

DPとDC版「Webtv」はサービス内容、ディスクの配布方法等が異なるため、今後のアプローチも自ずと変わってくる。ならばユーザーは自分にふさわしいサービスがどちらかを見極める必要がある。ここでは、そんな人のためにDC版「Webtv」についての疑問に答えます!!

Q. DC版「Webtv」は画面がキレイだって聞いたけど、ドリームパスポートとどこが違うの?

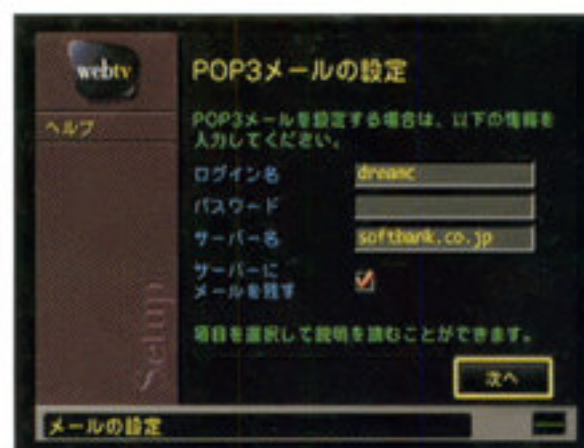
A. 「Webtv」と他との最大の違いはユーザー情報などのデータをすべてサーバ側で管理していること。サーバでフォントをテレビで見やすい形に自動変換して表示したり、アレンジを加えてから提供しているのだ。



各種サービスも、もちろんDC版独自用意された。

Q. すでにドリームパスポートでメールアドレスを取得してるんだけど、このアドレスはもう使えないの?

A. もちろん、DPのアドレスも継続して使用することができる。設定画面からメールを選び、POP3メールを選択し、DPで前もって確認したサーバ名などを入力すればOK。DP用以外でもPOP3であれば継続使用可能だ。



設定前に、予めDPの設定を確認しておこう。

Q. 料金体系とかいろいろと違うみたいだけど、ドリームパスポートとDC版「Webtv」ってどちらがお得?

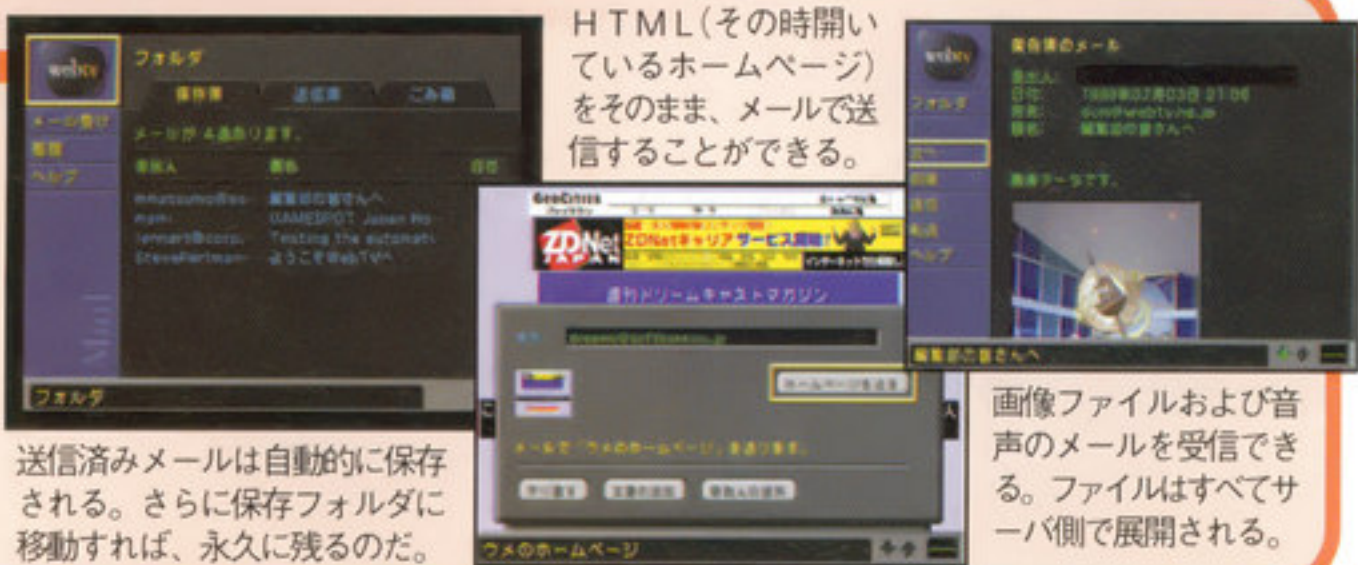
A. ゲームの延長線上で少しだけネットもプレイしたい人ならDPで十分。ただネットを独立した遊びとして楽しむ人には400カ所以上のアクセスポイントを持ち、サービスも充実したDC版「Webtv」がお得かも。

サービス内容	
Webtv for Dreamcast	1カ月15時間2,000円(15時間以上は1分5円) 6名までユーザー登録可能
ドリームパスポート	4月上旬までアクセス料無料(キャンペーン終了後1分5円) 1人のみユーザー登録可能

るネットワークの扉が開かれた!!

メール

DPと比較しても、最も優れているのがこのメール機能。メールボックスのメールを保存、受信、削除というファイルで管理することができ、6名ぶん各フォルダ2Mずつ(または150通)が確保されている。なお、メールの情報もすべてサーバ側に保管されている。



送信済みメールは自動的に保存される。さらに保存フォルダに移動すれば、永久に残るのだ。

HTML(その時開いているホームページ)をそのまま、メールで送信することができる。

画像ファイルおよび音声のメールを受信できる。ファイルはすべてサーバ側で展開される。

お気に入り

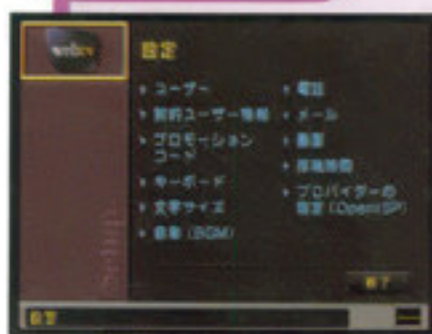
DPでもおなじみのブックマーク機能。これもまたフォルダで管理できる。DC版では最大フォルダは20個まで(1フォルダに32Pまで)保存可能だ。



URLだけでなく、ちょっとした画像イメージと併せて保存していく。

設定

最大6人まで登録できる「Webtv」だが、このユーザー登録などを含め、各種設定をここで行うことになる。文字サイズの変更や音楽の設定などが可能。



ひろば

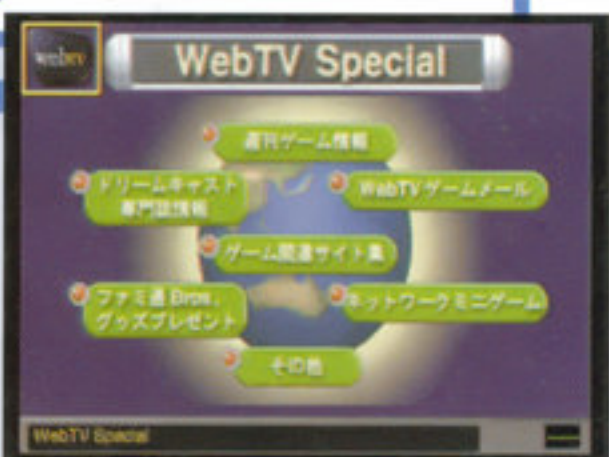
ユーザー同士の触れ合いの場を提供する「ひろば」。DC版オリジナルのチャットや掲示板なども設置される。



さまざまなチャットルームや掲示板が用意されている。

特集

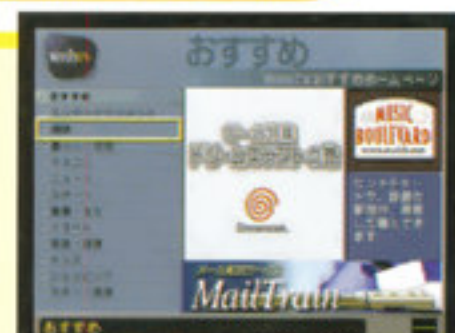
独自のコンテンツを提供する「特集」や「Dreamcast World」という共同コンテンツなど、DC版ならではのサービスも充実。「特集」ではDCユーザー用にゲームニュースの配信、イベントレポートなどさまざまなDC関連情報を提供する。また「Dreamcast World」では開発技術情報などを提供する予定。



DC専門誌のページへのリンク集も。もちろん、ドラマガのページにも飛べる。

おすすめ

「Webtv」で選定した約2000のページを収録。情報の更新は1週間に1回行われる。今後はDC用にゲーム関連ページも増やしていくという。また、メールでの情報配信(メールトレイン)などもある。



検索機能は、サーチエンジン「infoseek」を「Webtv」用にカスタマイズし、採用している。

サーチ

オプションパネルを使えば?

Rトリガーを引くと、ショートカット機能が収録されたオプションパネルと呼ばれるボードが現れる。現在開いているページの中から特定の用語を探すことができたり(文字検索)、回線を一時的に中断する(接続中止)時などに便利だ。



- アドレス入力 ここで開きたいURLを直接入力すれば、そのページにジャンプすることができる。
- 保存 開いているページをお気に入りに保存する機能。もちろん保存フォルダは選択できる。
- 送る 見ているページをそのままメールで送れる。メッセージの追加で、文章も入力可能だ。
- 辞書登録 よく使う用語や、覚えにくい言葉などは、ここでユーザー辞書に登録してしまおう。

Q. ドリームパスポートのように、どんなページも規制なく見ることができるのってちょっと危険ですね。

A. 「Webtv」では年齢などに応じた3つの属性の設定がある。1つは無制限。あとはサーフウォッチ(米スパイグラス社提供の不適切ページを排除する技術を採用)とキッズモード(「Yahoo! kids」のみ閲覧可能)だ。

Q. ネットには高機能なページがいっぱいあるけど、DC版「Webtv」ではどれくらいまで見られるのですか?

A. DC版「Webtv」は「Netscape Navigator 2.0」や「Internet Explorer 3.0」と同等の機能を持っているため、JavaScriptにも対応、DPでは閲覧できなかったページもかなり楽しめるようになっている。

画像	JPEG、PNG、TIFF、GIFアニメーション、MacromediaFlash2.0等に対応。ビットマップ、PICT等には非対応。
音声	MIDI、WAVE、AIFF、AU、Shockwaveオーディオ、MPEGオーディオ等に対応。RealAudio1.0、2.0、3.0等に非対応。

Q. 通常の「Webtv」とDC版、いったいどのあたりが違うの? やっぱりできないこともある?

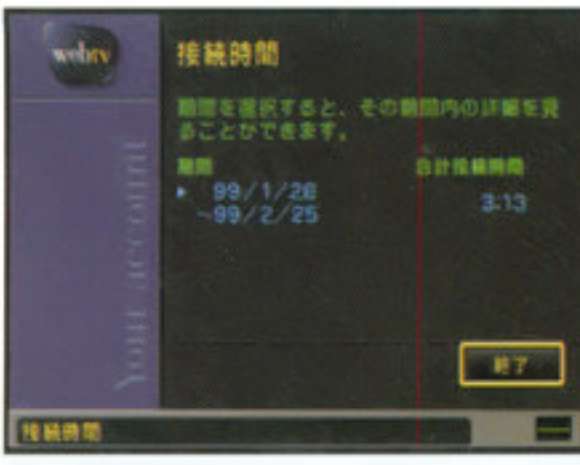
A. 今回のDC版は1年前に発売されたソニーの端末でのサービスと同等のものになる。ただ、DC本体にハードディスク、AV入力、プリンターポートなどが無いため、画像を保存、出力することができない。



マイクデバイスが出ればカラオケだって!!

Q. やっぱり電話代も気になるし、接続時間を簡単に確認したいんだけど、どうやって確認すればいいの?

A. 設定画面で接続時間という項目を選べば、サービス接続時間が確認できる。ただ、DPのように、常に現在どれくらいの時間接続しているのが表示されないのが、こまめに確認をしながら計画的に接続しよう。



いつ何時間接続したかの接続の詳細を表示。



キッズモードはメール、チャット機能の選択も。

※イラストは想像図です。

Weekly Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine

Data Station

ドリームキャスト関連のデータはこのコーナーでチェック!!

ドリームキャストタイトル売上げランキング ソフト売上げ TOP 10

3月の早い段階で早くも出荷100万台を達成する見込みというドリームキャスト。65万台出荷済みの現時点で20万人以上がネットに接続しているというのは驚異的。売れ行きも上々だ!!

1位 前回 1位 **セガラリー2**
セガ/99年1月28日発売/5,800円/RAC(ハンドル、通信対応)



推定週間販売本数
4万6721本

推定累計販売本数
24万7266本

通信対戦がかなり白熱している「ラリー2」。記事では10yearモードの攻略のほか、CAR PROFILEモードのナレーションを担当した古谷徹さんインタビューを掲載!

2位 前回 3位 **SONIC ADVENTURE**
セガ/98年12月23日発売/5,800円/ACT(VM、振動、通信対応)



推定週間販売本数
9576本

推定累計販売本数
34万2321本

今週のチャオコーナーを読めば、好きな形のチャオが作れるようになる! 今後も新情報を続々と掲載していく予定なので、「ソニック」プレイヤーは必見だぞ!!

3位 前回 2位 **神機世界エヴォリューション**
セガ・ESP・スティング/99年1月21日発売/5,800円/RPG(振動対応)




推定週間販売本数
7441本

推定累計販売本数
10万6311本

3週目にしてついに累計売上げ10万本を突破!! この先しばらくRPGは出ないから、今後も順調に本数を伸ばしそう。今週は最後のダンジョンまで攻略しているぞ。

4位 前回 4位 **バーチャファイター3tb**
セガ/98年11月27日発売/5,800円(初回版2枚組)/格闘ACT



推定週間販売本数
5942本

推定累計販売本数
28万1909本

チームバトルの対戦で1勝以上してから乱入された場合、スタートで闘う順番を変更できるぞ。

5位 前回 5位 **July**
フォーティファイブ/98年11月27日発売/5,800円/ADV



推定週間販売本数
2655本

推定累計販売本数
6万2962本

左上のマークは、主人公がしゃべってる時は虹色に。ちょっとした「仕掛け」が心憎いよね。

6位 前回 8位 **インカミング 人類最終決戦**
イマジニア/98年12月17日発売/5,800円/SHT



推定週間販売本数
1999本

推定累計販売本数
5万6189本

数多くの兵器を操作することになる本作。各兵器の特徴に合った戦法を取るのが勝利への近道!

7位 前回 7位 **GODZILLA GENERATIONS**
セガ/98年11月27日発売/5,800円/ACT(VM、振動、ハンドル対応)



推定週間販売本数
1739本

推定累計販売本数
7万1922本

実は累計7万本以上も販売されている「ゴジラ」。普段ゲームをやらない人にも好評みたいだぞ。

8位 前回 6位 **SEVENTH CROSS (セヴンスクロス)**
NECホームエレクトロニクス/98年12月23日発売/5,800円/S・RPG



推定週間販売本数
1678本

推定累計販売本数
3万9981本

「セヴクロ」は1度クリアしたぐらいでは極められない! 自らの手で隠された秘密を発見しよう。

9位 前回 9位 **戦国TURB**
NECホームエレクトロニクス/99年1月14日発売/5,800円/A・RPG(振動対応)



推定週間販売本数
1480本

推定累計販売本数
2万1966本

今週の攻略ページでは、今までの総まとめが。これまで読んでいなかった人はぜひ見てみよう。

10位 前回 11位 **TETRIS 4D**
ビービーエス/98年12月23日発売/4,800円/PUZ



推定週間販売本数
961本

推定累計販売本数
1万4953本

対戦プレイでは5段階のハンデをつけられるから、少しぐらい腕の差があっても楽しく遊べるぞ。

※上のドリームキャストソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月1日~2月7日。
★協力店/シータショップ溝ノ口・デジキューブ(全国セブンイレブン・ファミリーマート・サンクス・サークルK・四国スーパー)・TVパニック・ブルート・わんぱくこぞう各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.&ESP,1998 企画・開発/STING ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998 ©1998 FORTYFIVE CO.,LTD. ©Rage Games Ltd 1998 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 GODZILLA AND THE CHARACTER DESIGN ARE TRADEMARKS OF TOHO CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

期待のタイトル TOP 30

やはりサターンに比べて開発ペースが早い気
のするドリームキャスト。次号ではあんなタイ
トル、こんなタイトルとうれしい発表が目
白押し! 今後も続々超話題作が飛び出すぞ!!

1位 前回 1位 シェンムー (莎木)

セガ/来春発売予定/価格未定/FREE(※1)



663
POINTS

最新情報を見逃すな!
好評の役者インタビュー
最終回を飾るのは、レ
ン役の萩原匠さん。他に
もクラブSEGAのイベン
ト速報など、読みどころ満
載!! ウワサのアクション
バトルシーンは次週にて!

P28 完成度 ? %

2位 前回 2位 グランディア2

ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/RPG



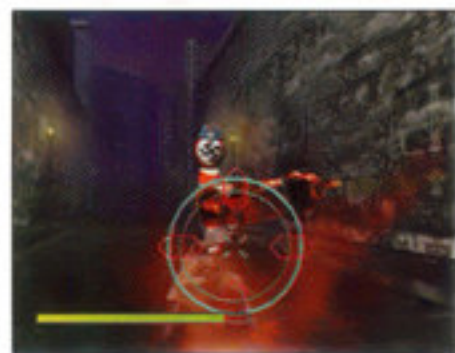
559
POINTS

作り込みに期待!
前作では街の人のメッ
セージがちょこちょこ変
わったり、細かいところ
まで作り込まれていたよ
ね。ゲームアーツはそう
いった点で定評があるか
ら、今回も期待できる?

完成度 ? %

3位 前回 4位 魔剣X

アトラス/'99年発売予定/価格未定/ADV



419
POINTS

みごとベスト3入り
並みいる強豪を押し
のけ、みごと3位に上昇!!
多くの人気作を生み出し
た岡田・金子コンビの新
作だけに、そのデキに期
待する人も多いよね。新
情報は近日予定!! 待て!

完成度 ? %

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

Coming Soon 超発明BOYカニパン (仮称)

セガ/6月発売予定/価格未定/RPG (VM対応)



?
POINTS

「カニパン」がゲームに!
TVアニメ「超発明BOY
カニパン」をゲーム化し
た作品が発表に。先行発
売されるビジュアルメモ
リ版も要チェック!

P17 完成度 ? %

5位 NEW TITLE ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

セガ/3月25日発売予定/5,800円(ソフト単品)、7,800円(ガンセット)/SHT(銃、振動対応)



388
POINTS

前人気は上々!
ランキング初登場でか
なり好位置をマークした
「HOD2」。来週はいよいよ
ドリームキャスト版の
画面を紹介予定。注目!!

完成度 70%

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	3	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン/発売日未定	409
5	新	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ/3月25日	388
6	5	電腦戦機パーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ/'99年予定	336
7	6	Dの食卓2	ワーブ/'99年予定	317
8	7	ぷよぷよ〜ん	セガ/3月4日	272
9	8	☆機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で...	バンダイ/今春予定	252
10	10	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン	カプコン/2月25日	238
12	9	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン/3月25日	232
11	13	ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮称)	SNK/今春予定	220
13	11	北へ。White Illumination	ハドソン/3月18日	211
14	12	サイキックフォース2012	タイトー/3月4日	184
15	15	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	セガ/'99年予定	183
16	14	ブルー スティンガー	セガ/3月25日	180
17	17	ゲットバス	セガ/4月1日	155
18	16	クライマックス ランダース	セガ/6月10日	144
19	19	ベルセルク	アスキー/'99年予定	141
20	18	サンライズ英雄譚(仮称)	サンライズインタラクティブ/12月予定	133
21	26	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI/3月4日	117
22	20	ポップンミュージック	コナミ/2月25日	106
23	21	プロ野球チームをつくろう!	セガ/'99年予定	95
24	23	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ワーブ/3月11日	92
25	30	FRAME GRIDE(フレームグライド)	フロムソフトウェア/今夏予定	86
27	29	あつまれ!ぐるぐる温泉	セガ/初夏予定	82
26	35	アキハバラ電脳組パタPies!	セガ/'99年予定	82
28	27	GEIST FORCE(ガイスト フォース)	セガ/'99年予定	78
29	28	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜	セガ/'99年予定	76
30	38	スーパースピード・レーシング	セガ/3月25日	72

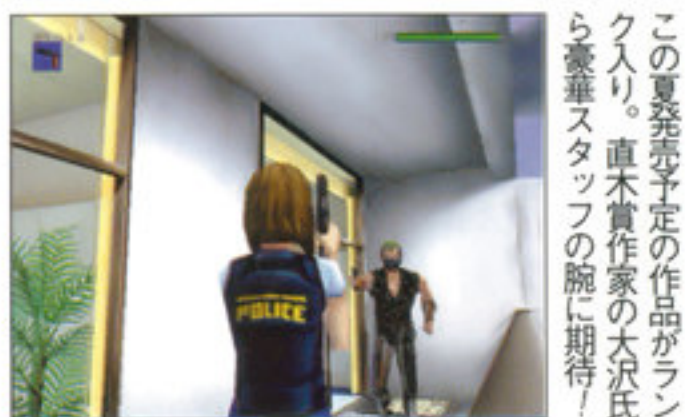
*データのポイントは2月19日号の読者アンケート集書をもとに編集部で算出したものです。

8 ぷよぷよ〜ん



発売直前! 8Pで全ゲームモ
ードの紹介しているぞ。「ぷよ
ぷよ〜ん」のすべてがここに!

36 UNDER COVER -AD2025 Kei-



この夏発売予定の作品がラン
ク入り。直木賞作家の大沢氏
ら豪華スタッフの腕に期待!



読者が選ぶ! 移植希望ソフトランキング

移植希望 TOP20

くるくるくるるー!! ということで、ドリームキャストにあのタイトルをはじめ、多数のタイトルがついに移植!! その第1弾は次号でお届けだ!! 心配することなかれだぞ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	299
2	2	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン	137
3	5	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	125
4	3	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン ビデオゲーム	122
5	6	ソウルキャリバー	ナムコ ビデオゲーム	112
6	7	NIGHTS (ナイツ)	セガ サターン	84
7	4	バーチャストライカー2 バージョン'99	セガ ビデオゲーム	81
8	8	スパイクアウト	セガ ビデオゲーム	72
9	24	CULDCEPT (カルドセプト)	セガ・大宮ソフト サターン	65
10	23	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	55
11	16	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	54
12	10	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト サターン他	45
13	26	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	SNK ビデオゲーム	44

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
14	14	BLACK/MATRIX (ブラックマトリクス)	NECインターチャネル サターン	37
15	26	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	34
16	12	パンツァードラグーンシリーズ	セガ サターン	31
17	13	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	30
17	19	超鋼戦紀 キカイオー	カプコン ビデオゲーム	30
19	28	ファンタシースターシリーズ	セガ サターン他	27
20	20	街	チュンソフト サターン	26

25 闘魂烈伝シリーズ



全日の作品は発表されたけど、新日を扱ったこのタイトルも欲しいよね。そろそろどうですか?

実現度 65% (?) ※写真は業務用のものです。

29 アンジェリークシリーズ



ほぼ全ハードにまんべんなくタイトルを供給しているコーナー。少し期待してもいい!?

実現度 80% (?)

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP15

ドリームキャストの援軍は、何もPCだけじゃないぞ。NAOMIボードの新作画面を見れば、もう今からドキドキワクワク!! 今週はNAOMIの特集でAOU作品を先取りチェック! 必見だ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バーチャストライカー2 バージョン'99	セガ	30927
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	21523
3	4	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	12612
4	3	電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	12237
5	5	ストリートファイターZERO3	カプコン	11870
6	10	スパイクアウト	セガ	10109
7	6	ソウルキャリバー	ナムコ	8077
8	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	7228
9	7	鉄拳3	ナムコ	7051
10	12	ビートマニア complete MIX	コナミ	6324
11	9	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	SNK	6138
12	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	4796
13	13	ダンスダンスレボリューション	コナミ	3462
14	20	レースオン!	ナムコ	3451
15	15	セガラリー2	セガ	3348

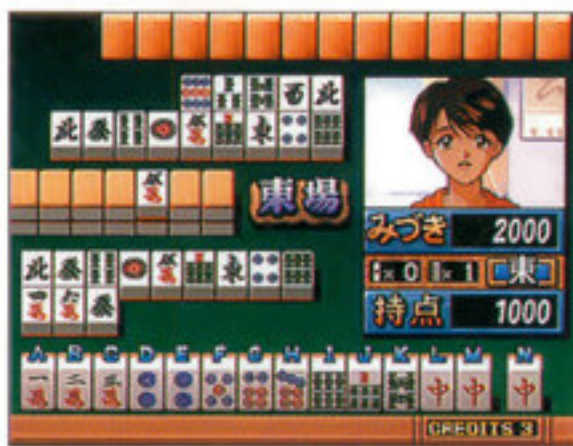
Weekly pick up

今週の注目タイトル!

Coming Soon

スーパーリアル麻雀VS

セタ/稼働時期未定/麻雀/ALECK64



ファンにはうれしい作り

「リアル麻雀」の最新作が、シリーズ初の2P対戦を搭載して登場! 対戦モードでは好きな女の子をパートナーに選び、勝てば対戦相手のパートナーの脱衣シーンを鑑賞できるのだ。女の子は5~7作目に登場した子となるので、ファンならやらすれにはいられないかも!

Coming Soon

デッド オア アライブ2

テクモ/稼働時期未定/対戦格闘/NAOMI基板



これがホントに動くなんて!

発表以来、しばらく動きのなかった「DOA2」がついにその沈黙を破った!! その最新画面となるのが左の写真。止め絵で見てもかなり高い映像レベルにあるけど、これがさらに動くというんだから驚きだ。AOUで実際に見た人もいるんじゃないかな? 詳しくは特集へ!

※調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗



発売日予定表

最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

[ジャンル]	PUZ	パズル	
ACT	アクション	TAB	テーブル
RPG	ロールプレイング	QIZ	クイズ
SHT	シューティング	ETC	その他
ADV	アドベンチャー	A・□□□	アクション□□□
SLG	シミュレーション		の意味
SPT	スポーツ	S・□□□	シミュレーション
RAC	レース	□□□	の意味

【対応など】
 VM…ビジュアルメモリ
 ハンドル…レーシングコントローラ
 つりコン…つりコントローラ
 振動…ぶるぶるばっく
 マイク…マイクデバイス(仮称)
 銃…ドリームキャスト・ガン
 アナログ…アスキー・ミッション・スティック
 ②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】
 ★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル名に変更があったものです。

ソフトウェア

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
---	-------	-------	----	------	------

99年2月					
25日	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン	カプコン	5,800円	対戦ACT	VM、振動
25日	ポップンミュージック	コナミ	4,800円	音楽SLG	おカカロ-5、舞
99年3月					
4日	麻雀大会II Special	コーエー	6,800円	麻雀	
4日	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI	5,800円	フライトSLG	アナログ、振動
4日	ぶるぶるばっく	セガ	5,800円	PUZ	VM、振動
4日	サイキックフォース2012	タイトー	5,800円	対戦ACT	振動
11日	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	UBIソフト	5,800円	RAC	ハンドル、振動
11日	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ワーブ	4,800円	ADV	②、VM、通信
18日	北へ。White Illumination	ハドソン	5,800円	ADV	
25日	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン	5,800円	対戦格闘	
25日	三國志VI	コーエー	9,800円	SLG	VM
25日	信長の野望 将星録 with パワーアップキット	コーエー	9,800円	SLG	VM
25日	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 (ソフト単品)	セガ	5,800円	SHT	銃、振動
25日	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 (ガンセット)	セガ	7,800円	SHT	銃、振動
25日	スーパースピード・レーシング	セガ	5,800円	RAC	ハンドル
25日	ブルー スティンガー	セガ	5,800円	ADV+ACT	
99年4月					
1日	バギーヒート	CRI	5,800円	RAC	ハンドル、振動
1日	ゲットバス (ソフト単品)	セガ	5,800円	釣りSLG	つりコン、振動
1日	ゲットバス (つりコントローラセット)	セガ	9,800円	釣りSLG	つりコン、振動
8日	デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN	ショウエイシステム	6,800円	SLG	VM、通信
8日	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫	Team Pwonder	6,800円	ADV	②
15日	★森田の最強将棋	ランダムハウス	5,800円	将棋	
15日	★森田の最強Reversi	ランダムハウス	2,800円	TAB	
未定	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン	未定	A・RPG	
99年6月					
10日	クライマックス ランダース	セガ	5,800円	RPG	VM
未定	★超・発明BOYカニバン (仮称)	セガ	未定	RPG	VM
未定	☆日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 (仮)	ナグザット	未定	麻雀	
99年12月					
未定	サンライズ英雄譚 (仮称)	サンライズインタラクティブ	未定	未定	
未定	紫炎龍2 (仮称)	童	未定	SHT	
未定	ダイナマイトロボ2000 (仮称)	童	未定	ACT	
今春					
未定	レッドラインレーサー	イマジニア	5,800円	RAC	
未定	☆機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ	6,800円	SHT	
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ (仮称)	SNK	未定	格闘ACT	
未定	シェンムー (莎木)	セガ	未定	FREE(※1)	
未定	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア	未定	A・SHT	通信
未定	Littledream	パンサーソフトウェア	未定	A・ADV	
未定	シーマン〜禁断のベット〜	ビバリウム	未定	育成SLG	マイク
未定	Speed Busters	UBIソフト	未定	RAC	
初夏					
未定	あつまれ! ぐるぐる温泉	セガ	未定	バラエティ	通信
未定	UNDER COVER -AD2025 Kei-	パルスインタラクティブ	未定	A・ADV	②

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
---	-------	-------	----	------	------

今夏					
未定	七つの秘館 戦慄の微笑	コーエー	6,800円	ADV	VM
未定	飛龍の拳列伝 (仮称)	カルチャーブレーン	未定	格闘ACT	
未定	FRAME GRIDE (フレームグライド)	フロム・ソフトウェア	未定	対戦ACT	通信
今秋					
未定	エンターテイメントGOLF	ボトム アップ	未定	SPT	
未定	大相撲	ボトム アップ	未定	SPT	
99年末					
未定	虹色天使	ジャパコ・ポレーション	未定	育成SLG	VM
99年内					
未定	GEIST FORCE (ガイスト フォース)	セガ	5,800円	SHT	
未定	ちょーハマルゴルフ	セガ	5,800円	SPT	VM
未定	Dの食卓2	ワーブ	5,800円	A・RPG	②、VM、通信
未定	ベルセルク	アスキー	未定	ACT	
未定	魔剣X	アトラス	未定	ADV	
未定	クールボーダース	ウェブシステム	未定	SPT	
未定	アキハバラ電腦組バタPies!	セガ	未定	育成SLG	
未定	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	未定	SLG	
未定	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜	セガ	未定	対戦格闘	VM
未定	電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	未定	対戦/バトルSLG	
未定	プロ野球チームをつくろう!	セガ	未定	SLG	
2000年1月					
27日	センチメンタルグラフィティ2	NECインターチャネル	未定	恋愛ADV	
発売日未定					
未定	SD飛龍の拳列伝EX	カルチャーブレーン	5,800円	格闘ACT	
未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5,800円	麻雀	
未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	育成SLG	
未定	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定	育成SLG	VM
未定	リング (仮称)	解題/7/21/21/21/21/21/21	未定	ADV	
未定	ストリートファイターZERO3	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン	未定	ETC	
未定	グランディア2	ゲームアーツ	未定	RPG	
未定	鄭問之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG	
未定	フライトシューティング (仮称)	コナミ	未定	SHT	
未定	CARRIER	ジャレコ	未定	A・ADV	
未定	Warrz (ワーズ)	ショウエイシステム	未定	RPG	通信
未定	BraveKnights (仮称)	パンサーソフトウェア	未定	未定	
未定	F-1ゲーム (仮称)	ビデオシステム	未定	RAC	
未定	はるかぜ戦隊Vフォース -翼の向こうに- (仮称)	ピングキッズ	未定	S・RPG	
未定	マリオネット・ハンドラー	マイクロネット	未定	ETC	
未定	Rayman2 (仮称)	UBIソフト	未定	ACT	

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です

ハードウェア (周辺機器)

日	製品名	メーカー名	価格	ジャンル
---	-----	-------	----	------

99年2月				
25日	ポップンコントローラ	コナミ	4,990円	周辺機器
99年3月				
4日	ぶるぶるばっく	セガ	1,800円	周辺機器
25日	ドリームキャスト・ガン	セガ	3,000円	周辺機器
99年4月				
下旬	アスキー・ミッション・スティック	アスキー	7,600円	周辺機器
99年内				
未定	つりコントローラ	セガ	5,800円	周辺機器
発売日未定				
未定	マイクデバイス (仮称)	セガ	未定	周辺機器

その他関連製品

ガメラドリームバトル
 ●セガ●3月25日発売予定(3月6日より「ガメラ3」上映館の一部で先行販売)●2,980円
 ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム機。同「モスラドリームバトル」と連係。

超発明BOYカニバン あそんでキッドDCDC (デシデシ)
 ●セガ●4月下旬発売予定●2,980円
 ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム機。DC版「超発明BOYカニバン (仮称)」と連係。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する!!

このコーナーの見方

Dreamcast Magazine

読者参加型企画
ドリームキャスト

読者レース

Weekly RACE.8

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーは発売されたすべてのドリームキャストソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号誌面上で公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用します。それぞれ読者のみなさんのソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

読者の読者による読者のためのレビュー! すべてのドリームキャストソフトを読者のみんなの投票で評価するドリームキャスト読者レース。今週は先週に引き続き「セガラリー2」が1位に。今後は春の新作ラッシュで賑わいそう!?

読者◎本命
9点 10週以上



読者のみんなの投票で、オッズ(全投票平均点)が9点以上を連続で取った回数が10週以上続いた作品は、【読者本命】に認定。その後、20週、30週...と続け、50週(1年)以上続けると不滅の【名譽名馬】に認定だ。

オッズ表全ドリームキャストソフト

2月19日現在発売済み
ドリームキャストソフト総本数11本

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	全投票平均点
1	1	セガラリー2 ●セガ●1月28日発売●5,800円(通信、ハンドル対応)	RAC	9.606
2	2	SONIC ADVENTURE (ソニックアドベンチャー) ●セガ●12月23日発売●5,800円(通信、VM、ぶるぶるばっく対応)	ACT	9.5405
3	3	神機世界エヴォリューション ●セガ(EPS/スティング)●1月21日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)	RPG	9.0625
4	4	パーチャファイター3tb ●セガ●11月27日発売●5,800円	ACT	8.9271
5	5	戦国 TURB ●NECホームエレクトロニクス●1月14日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)	ACT	8.5416
6	6	ペンペントライアスロン ●ゼネラル・エンタテイメント●11月27日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)	RAC	8.2801
7	7	SEVENTH CROSS (セヴンスクロス) ●NECホームエレクトロニクス●12月23日発売●5,800円	SLG	7.901
8	8	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●11月27日発売●5,800円(VM、ハンドル、ぶるぶるばっく対応)	ACT	7.2633
9	9	インカミング 人類最終戦争 ●イマジニア●12月17日発売●5,800円	SHT	7.1075
10	10	July ●フォーティファイブ●11月27日発売●5,800円	ADV	6.7456
11	11	TETRIS 4D ●ビービーエス●12月23日発売●4,800円	PUZ	5.2692

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者の皆さん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで(5位以下切り捨て)表示してあります。オッズ(読者平均点)が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位とします。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2~3カ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になっていきます。

オッズ表ドリームキャスト寸評

僅差の戦い? 「ラリー2」
2週連続1位を獲得!!

先週見事に初登場1位を獲得した「セガラリー2」。先週に比べると、ややオッズを落としたが、やっぱり今が旬のソフトと言えそうかな。もう少しすれば、2月末以降の新作ラッシュが到来! 本命馬も続々登場!?



ドリフトがうまくなれば
痛快さも満点、熱いぞ!!

◎本命馬紹介

今週もなんとか1位の座をキープ。通信対戦は1度は体験を!!

1着 前回1着 セガラリー2



セガ/99・1・28
5,800円(通信、ハンドル対応)/RAC

全投票平均点 9.606

本誌の平均点 8.66

雑誌等で処理落ちが指摘されていたが、自分には全然わからなかった。逆に気になったのは、天気など英語で書かれているものについての説明がどこにもなかったことや、10yearモードのステージ1などに出てくるコースで、ライトをつけているのにほとんど真暗だったこと、セーブについての説明が不足だったこと、といったことのほうが気になった。しかし、それを差し引いても、このゲームのドリフトは気持ちいい!! (岩手県・小向裕之・16歳) 映像、音楽、操作性ともに申し分ないうえに、走り込めば走り込むほど、ゲームの奥行きが感じられるので、プレイのしがいがあります。しかし、通信対戦に関する説明が不足気味で、接続できても何をどうすればいいのか迷ってしまう場合が多かった。もっと具体例を挙げた説明が必要だと思いました。(埼玉県・石山英樹・25歳) 初の通信対戦ゲームとして期待していたが、それ以上のデキ。ただやはり人気があるのか、発売当初は通信がしたくても話中の連続で、接続するのに非常に苦労したのがイタイ。でも繋がると、とてもスムーズにチャットなどが楽しめる。発売延期も許せる1本。(奈良県・吉川裕典・14歳) 実際のラリーカーレースを見たことはないが、この「セガラリー2」によってラリーの世界を知り、また自分がドライバーになれた気がした。19もの個性あふれるマシンもかなりカッコイイ。個人的に一番の楽しみは、リプレイモード。自分のマシンがキレイにコーナーを走り抜ける様を見てると、惚れ惚れしてしまう。また、リプレイしている時のサウンドがすごくマッチしている。モードやコースも豊富にあり、タイムだけ競っても十分長く遊べてなかなかの優れものだと思う。(山口県・アシタカの弟・18歳) 確かに処理落ちは残念だけれど、その不満点をはるかに上回るデキだと思う。何より操作感はほぼ完璧

なので、ゲームの核はしっかりと守られている。処理落ちといっても、少し画質が粗くなる程度なので、まだ買っていない人たちは誤解しないでほしい。それどころか、ミスファイアしているところなどかなりカッコイイ。コースも車種も大幅に増えて(メーターがイチャパンのお気に入り!)、さらにネットワークもあるので当分の間遊べそう。可能ならセガには、ぜひ処理落ちしないバージョンを出してもらいたい。できればそれで無料交換とかしてほしいけど。無理?(東京都・奈良重仁・20歳) スピード感に圧倒された。まだ全コースの半分も走っていないが、コースの作り込みも素晴らしい。現存するレースゲームの中でも最高のデキだと思う。ただし、ポリゴン数が増えてしまうのを防ぐためなのか、リプレイモードでタイヤが8角形に見えたのが、ちょっと気になった。(愛知県・大橋篤史・24歳) コース数や車種などは大幅に増えているし、難易度もちょうどいいぐらいで、やり込めばクリアも可能。モードも結構あって、いろいろと楽しむことができる。ラリーの世界を十分、味わえる内容だと思う。(山口県・梅岡大輔・18歳) 映像が鮮明で驚いた。しかし一番の欠点は、アイテムや一発逆転エリアなどのお楽しみ要素がまったくないこと。これでは相当のラリーマニアにしか受けないのではないだろうか? これからドリームキャストを買う人たちのためにも、もっと万人に楽しめるゲームをリリースしてほしい。たとえ、それがリアルなラリーのイメージを崩すようでも、ゲームとしての完成度は上がるはずだと思う。(熊本県・清川祥吾・13歳) 現在発売中のソフトラインナップにほとんど興味をそそられない中で、これはいいかなというくらいの気持ちだったが、正直驚かされた。グラフィックはもちろん暴れ馬を抑え込むような感覚がなんともいい。それを乗りこなせた時の感動は、他のレースゲームでは味わえないように思う。カーブプロフィールは、車に関心のない私でも楽しめた。ビジュアルメモリの容量を食うのが多少不満だが、許せる範囲かな。(東京都・三橋はつみ・22歳) いろいろな車乗り比べたりするのも、このゲームの楽しみの1つ。セッティングでのタイムの違いも大きいので、様々なパターンを比べるのも面白い。(三重県・中津拓弥・15歳)

発売直前! 今後ランクイン予定のソフト!

いよいよ久しぶりの新作発売まで、あと1週間!! 買ったら即投票もネ!!

順位	ソフト名/データ	ジャンル	本誌の評価	全投票平均点
?	総天然色立体冒険活劇パワーストーン ●カプコン●2月25日発売●5,800円(VM、ぶるぶるばっく対応)	ACT	8.0	?
?	ポップンミュージック ●コナミ●2月25日発売●4,800円(ポップンコントローラー、ぶるぶるばっく対応)	SLG	9.0	?

※今現在投票可能なタイトルは、このリストに載っている発売済みソフト11本です(※2月25日以降はこの上の2本を加えた13本が投票可能となります)。読者レースへの参加に際しては、発売前のソフトへの投票や、規定本数<最大5本まで記入可>をオーバーした投票、また組織票が判明した場合等、そのほかのすべてがボツになってしまうので、十分注意してください。

?着 レーシングコントローラ



セガ/99・1・28
5,800円

全投票平均点 ?

本誌の平均点 —

サターン版よりも、格段に良くなっている。でも、底のゴム張りが甘く、操作中思わず滑ってしまうのが欠点。(群馬県・松本邦俊・19歳) なくても不自由する、ということはないが、あるとより深く「セガラリー2」を楽しめることは確か。サターン版と比べても使いやすくなっているの、ファンならぜひ手に入れておこう。LRトリガーについては、人それぞれといったところ。(長野県・須田哲也・16歳)

「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょー!!!」「うむ。なんじゃいっちょ?」「いやいやいや、なんつっても今週はNAOMIがスゴイっすよ。見ました? デッド オア アライブ2の最新画面! もー、あんなのがリアルタイム60フレーム/秒で動かれた日にゃ、〇〇が発表されても全然オッケーじゃないスか? いやー、神保町あたりでこの号をFGLしてるヤツは、今から暴走に行っちゃってカンジッすよ。実は会場ではまだ誌面に出てないあのタイトルもついに披露目とされてるしっ!」「うむ。まあ、普通に買ってる良い子の人は、今後のドリマガが読者に大注目ちゃんっ!」「ぶははははははっ! それにしても、今号P.96の特集タイトルってば……。たいっちょ、最近飛ばしすぎ(笑)」「まあ(笑)」

発売済みソフト&ハード情報

次の新作が発売されるまでもうちょっとだけ辛抱のこの季節。とりあえず9点台のオッズが付いているタイトルは安心して買えるかな。もう少し詳しいコメントはココでチェック!!

3着 前回3着 神機世界エヴォリューション



セガ(ESP/スティング)/'99・1・21
5,800円(ふるふるぱく対応)/RPG
全投票平均点 **9.0625**
本誌の平均点 **7.33**

一見、なんの変哲のないRPGに見えて、実は、かなり中毒性の高いゲーム。ランダムマップのダンジョンは、どこかのゲームの真似に見られるかもしれないが、ストーリーとゲーム内容を考えると、最適なチョイスだと思う。デザインもイイ感じ。スタンダードなキャラクターとは裏腹に、繰り出される必殺技がいい意味で破天荒で爆笑するほど爽快で、戦闘を楽しませてくれる。後半、面白くなってるのがレアアイテム探し。価値のあるアイテムを手に入れた時のうれしさが忘れられず、ついついダンジョンの奥に進んでしまう。残念なのはシナリオの短さや、イベントの少なさ。ごちんまりと、まとまりすぎた感じ。ただ、クリア後も冒険できるので、もの足りなさすぎる、ということはないけど、名前しか出てこない人物もいたので、さらに世界観を広げた続編を期待したい。(青森県・関川展行・28歳) ボリュームはないが、逆にストレスを感じるところも少ないのでサクサク進んであっという間に終わってしまった。何十時間もかけてじっくりやるRPGもいいが、この「サクサク」進む感じがカワイイキャラクターと相まって、とても楽しい気持ちになれました。(東京都・谷内篤史・25歳) ドリームキャストRPG第1弾としては、大成功だと思えます。登場キャラクターは、とても個性的なキャラクターばかりでやっていて飽きない。ダンジョンでは、常に画面にマップが表示されるし、途中セーブもどこでもできてお手軽。久しぶりに面白いRPGに出会えました。(東京都・原隼一・17歳) 1つ1つの要素は素晴らしいんだけど、完成度に甘さを感じる。(佐賀県・中部由樹・23歳) 早めに借金を返そうと、2つ目のダンジョンで借金地獄を脱出。その後すぐにクリアかと思ったら、またキングオブ借金。しかも金額は倍増。ストーリーがあるが、僕には借金のメーターのほうが気になっていた。このゲームで味った借金返済の日々をきっと忘れないだろう。(埼玉県・小玉浩平・16歳)

2着 前回2着 SONIC ADVENTURE (ソニックアドベンチャー)



セガ/'98・12・23/5,800円(VM、通信、ふるふるぱく対応)/ACT
全投票平均点 **9.5405**
本誌の平均点 **9.33**

本体と同時に買い、ドリームキャストがどういふものかを教えてもらったソフト。グラフィックよし、キャラクターよし、演出もよしで、まさにパーフェクト。ただカメラアングルはX。場合によっては、キャラクターに追いつかない場面もあるのはちょっと問題。(佐賀県・江口翔・12歳) ソニックチームにはA-LIFEのノウハウを生かした育成ゲームを出してほしい。もちろん、キャラはチャオで。と冗談半分を考えていたら、本当に欲しくなりました。(島根県・木村俊之・23歳)

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

2月19日現在ランクイン ドリームキャスト周辺機器リスト

順位	前回	周辺機器名/データ	全投票平均点
1	1	アーケードスティック ●セガ●11月27日発売●5,800円	8.7538
2	2	ドリームキャストコントローラ ●セガ●11月27日発売●2,500円	8.5042
3	3	ビジュアルメモリ ●セガ●11月27日発売●2,500円	8.2988
4	4	ドリームキャストキーボード ●セガ●11月27日発売●4,500円	8.1724
5	5	ドリームパスポート ●セガ●11月27日発売●本体同梱(非売品)	7.6893
6	6	あつめてゴジラ~怪獣大集合~ ●セガ●98年7月11日発売●2,500円(※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	6.1341

※周辺機器への投票は、基本的に操作性や使用感など、評価の対象となる周辺機器を投票してください。S端子ケーブルなどのケーブル類などは、投票があっても掲載しないことがあるので要注意(※ただしカウントはしています)。

場外馬券場 夢馬主の声

- 「ソニックアドベンチャー」で酔っちゃう人はガムやスルメを噛み続けると酔いにくいぞ!! 科学的根拠もアリなのだ。(広島県・酒井直美・26歳)
- ふるふるぱくをコントローラに2個差して、振動2倍のデュアルショック!! なんてどう?(もしくはふるふるふるふるぱく)。(大阪府・小川朋宏・26歳)
- シーマンは釣りコントローラ対応じゃないのか?(大阪府・宮本健良・19歳)

総評

春はいろいろお楽しみなのだ!

もうすでに試験休みとかで春休みに入りだしたなんて学生さんもいるだろうけど、春は新作ラッシュに東京ゲームショウにといろいろDCユーザー待望の話題がやってくる季節なのだ。今年は春以降、賑わっていくはずだぞ。大ニュースだってありそう?

↓応募方法はこちら! 当面はセガサターンも受け付け中!!

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に(※正解者多数の場合は抽選で)、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、先週同様、超人気定番ソフト「ぶよぶよ〜ん」でいくぞ。このタイトルは、ドリームキャスト読者レース初登場時に、何着で登場するかな? 右の例のように書いてね。

今週の着順予想



引き続き「ぶよぶよ〜ん」は何着だ?

【隊長さんの予想】むむむむ。やっぱ5着じゃろ。
【ハチの予想】そうすかねえ。ボカア、もう1コ上の4着でいくっすよ。

2/19号
当選者

2/19号着順予想「総天然色立体冒険活劇パワーストーン」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインしただい発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

オール読者レース 参加者大募集中!

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!

応募者チャンスパート2の予想ゲームはこちら。「ドリマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週もアーケードを超える移植度の「サイキックフォース2012」の予想をしてもらおう。この作品のドリームキャスト読者レース初登場オッズは? 右上の例のように書いてくれ。

今週のオッズ予想



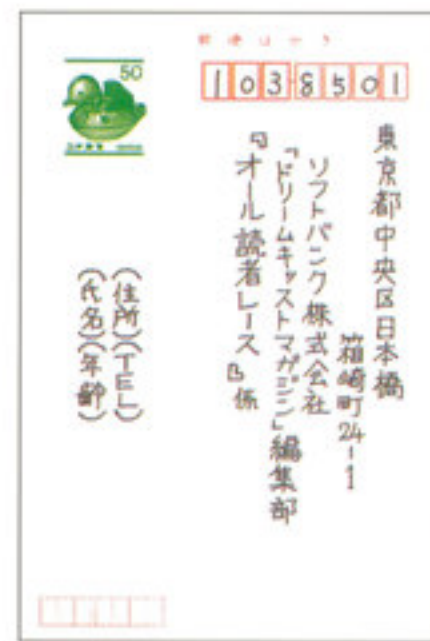
引き続き「サイキックフォース2012」は何点だ?

【隊長さんの予想】うー……。先週とワジは変わらずに8.8761でいくでえ。
【ハチの予想】ふーん。ボカア8.6729でいくナリ。

2/19号
当選者

2/19号オッズ予想「ポップンミュージック」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインしただい、発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

ハガキの書き方例



《記入例》
★発売前のソフトの評点を1.5
印ボツだよ! 是非!!
(ドリームキャストソフト:5本まで)周辺機器は別
パチンコ9-3tb (10点)
ペネントワイアスロン (8点)
GoZILLA GENERATIONS (8点)
July (7点)
アーケードネットワーク (10点)
ビジュアルメモリ (9点)
ドリームキャストキーボード (9点)
(サターンソフト:5本まで)
せがた三四郎 真剣対決 (7点)
(各コメント)欲しいソフトも
*3はぶよぶよは何着だ?・3着
*4はサイキックフォースは何着だ?・2,999
※応募者は必ずしボツだよ!

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケード・スティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト(セガサターン、ドリームキャストどちらでも可)1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券(P.15の右下のモノを使用のこ)を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ(発売前ソフトの評点をしたらボツ! なお、周辺機器も随時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は2月25日(当日消印有効)だ。

毎週の特別プレゼント!

アーケードスティック&VM



ドリームキャストユーザーなら、持っていないこのセット。今週も、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった全応募者の中から抽選で5名様に、ラストチャンスがあるからね。ドンドン送ろう!

2/19号
当選者

最後は、2/19号応募者プレゼントの発表だ。今週は、石川県・工藤千恵子さん、神奈川県・森島正和君、愛知県・山部順一君、大阪府・内藤貞男君、奈良県・山口修一君の5名に決定だ。おめでとう。プレゼントが届くのを待っててね!

Dreamcast ドリームキャスト

ソフトレビュー SOFT REVIEW



Dreamcast

点数について

- 各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。
- 1~2……製品レベルではない。
 - 3~4……あまりいい点がなく、不満が目立つ。
 - 5~6……不満が目につくが、いい点が目立つ。
 - 7~8……自分なら、このソフトを買って遊びたい。
 - 9~10……このソフトは買い! 他人にもオススメできる。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

2月19日~2月25日

▼発売予定ソフト

パワーストーン

2月25日発売



- カプコン
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(対戦アクション)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用(対戦)
- ジョypad対応、アーケード対応、VGA対応

使用サンプルの完成度 **100%**
難易度 平均点 **8.0**
普

アーケードで、そしてドリームキャストで!



Vol.8 18Pへ

NAOMI基板のアーケード版に続いて、DC版が早くも登場。ビジュアルメモリ専用ゲームや、アイテムの追加など、家庭用オリジナル要素も満載している。

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー

- REI
- 如月恭子

担当ライターのズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー

- TETSU
- サマライ旗野

ゲストライターのズ

ドリマガ他でおなじみのゲームライターを选拔。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー

- まさ
- いしばん

カプコンらしい爽快感

アクションの自由度が高く、操作系統も非常に単純かつ明快。何も考えずただコントローラでレバガチャしててもそれなりにプレイできるので、誰でも楽しめる。それでいて対戦アクション上級者にも研究の余地を残す作りもある。アーケードそのままのクオリティはもちろん、読み込み時間によるストレスも感じないうえ、DC版ならではの要素の追加やVM用ゲームがあるのもうれしい点。ただちょっと慣れてくると、アイテムの投げ合いだけになってしまうのが惜しい。もう少しコンボや必殺技の解説などの、チュートリアル的なモードがあるともっとよかったのに。(REI)

8

個人的にはキャラがスキ

難しい要素をできる限り排除し、新しい対戦ゲームのスタイルを確立しようとする姿勢は好印象。コマンド入力ナシというのは単純すぎるようだが、投げによる攻防や、変身後の駆け引きなど、さすがカプコンと思わせるセンスも光っている。どちらかというと、格闘熱モリモリのバトラーよりも、マリオやソニックが好きなアクションマンに向いているのかも。グラフィックもバツグンで、特にVGAボックスで出力したときの美しさには震えてしまう。VM用ゲームはもう少し凝るか、数を増やしてほしい。同システムの続編にも期待しよう。(TETSU)

9

家でワイワイやりますか

地形やアイテムを利用した攻撃手段やガードができないなど、格闘から一歩離れたシステムは、対戦モノの新しい方向性を提示した画期的な試みとして成功している。パワーストーンを集めて変身したときの攻撃が強烈で、ストーンを効率良く集めた者が勝利に近づけるのだが、その收拾には運の要素も絡むため、常勝を狙うのは難しい。それが理由でアーケードには向かない気もするのだが、強力な戦法には落とし穴もあり、そのゲームバランスをプレイヤーがどう捉えるかによって、ゲームの評価も左右されるところ。(まさ)

7

ポップンミュージック

2月25日発売



- コナミ
- 4,800円(全年齢推奨)
- SLG(ミュージックシミュレーション)
- 無限コンティニュー制
- 1~4人用(同時)
- ポップンコントローラ、ぶるぶるばっく対応

使用サンプルの完成度 **100%**
難易度 平均点 **9.0**
普

おうちでもポップンしちゃおう



Vol.8 50Pへ

人気の音楽シミュレーション。トレーニングモードや、その演奏中にも変更可能なスピード調整など、アーケード版にはなかった、さまざまな機能を収録している。

アーケードデビューの日も近い!?

アーケードに登場した時から気になっていた私としては「これで心置きなく練習できる!」の一言につきる。完璧な移植と、オリジナル要素の追加で文句なしの内容。初めはボタンの一部をコンピュータが担当する自動演奏で慣れていき、難しい曲はトレーニングモードでひたすら練習あるのみ。リピートやスピードコントロールも可能なので、苦手なフレーズも何とかかなりそう。ポップンコントローラは必須。ないと格段に難易度が上がってしまう。メロディをキレイに流せた時は最高に気分がいいし、友達と協力してプレイするのもまた楽しいよ。(如月)

9

スゴイ、カンタン、キモチイイ

「音楽」に合わせてボタンを押すという極めてシンプルなルールなのに、クリアできない悔しさったらもうありませんよ、ホント。でも、クリアできて、自分のプレイが「音楽」として完成した時のうれしさ。それだけでゲームを楽しんでいると感ぜられて、「音楽」ってスゴイと、改めて感じました。1人で黙々とパーフェクトを目指してプレイするのも楽しいし、多人数でも協力プレイが楽しめるので、下手なパーティーゲームよりきつと盛り上げられるかと。まさに一家に1本。ポップンコントローラを使うと操作感よく楽しめるので、できればセットでどうぞ。(サマライ)

9

やっぱ楽しいよコレ

不思議だよねえ、リズムに合わせてボタンを叩くだけなのに、こんなに楽しいなんてさ。時間を忘れてついプレイしちゃうんだよね。アーケード版にはない新曲(どれも難易度は高い)が追加されてたり、隠しプレイモードや練習モードの充実してたりするのは家庭用ならではの、1人で練習して上手くなるのもいいけど、友達やカノジョなんかの接待にももってこいだね。専用コントローラもいい感じだし。頑張っ腕を磨いてアーケードスポットで披露すれば……ほーら、たちまちコギヤルに大注目必至! もちろん、ボクは買いますよ。(いしばん)

9

レビュアー紹介

このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビュアーのコノミがわかるぞ。

サマライ旗野

最近いそがしくてウェブ版HPつくの更新が滞ってます。とうとうドリマガの記事に追い越されちゃってるし。ごめんね。

いしばん

音楽が好きで、アクション系の手先を世話しなく動かすのが好きなボクは「ポップン」に大ハマリ、渋谷で1人でやてる190cmのオトコはボクです。多分。

TETSU

ビジュアルメモリとポケットステーションを買った方がいいが、対応ソフトが少なくて困る。ゲーム本編に影響するリアルタイムな育てのをやりたいんですが。

まさ

対戦格闘もいろいろ「マリアー」「いたスト」なんかも好き。「パワーストーン」も4人対戦モードがなかなか、あやめの百花繚乱で入まるとしてバチ当たったすよ。

REI

「DCでホームページをつくらう」からリンクを貼ってもらったおかげでうちのHPはアクセス数倍増。雑誌の威力ってすごいねえ。

如月恭子

体感ゲームがお気に入り。最近、「ポップン」はもちろん「bm」や「DDR」なんかの音楽シリーズでハジけてます。すぐへたくソなんだけども……。

ビジュアルメモリ、ドリームキャスト TVアニメがリンクした初の作品!!

●ドリームキャストタイトル ●セガ●6月発売予定●価格未定●RPG●VM対応

超発明BOYカニパン(仮)

●ビジュアルメモリタイトル ●セガ●4月下旬発売予定●2,980円●育成型対戦ゲーム

超発明BOYカニパン あそんでキットDCDC

Special
特報
Report!

現在好評放映中アニメ「超発明BOYカニパン」のストーリーと連動したゲームを楽しめる作品が登場するぞ。どんなふうに連動しているのか、まだ不明な点は多々あるが、まずは緊急入手した情報をここにお届けしよう。



先行発売される VMタイトルの画面も入手!!

DC版より先に発売されるこのタイトルは、カニパンの相棒であるキットを育て、友達のキットと対戦させることができるものだ。アニメ中では、謎の少女、アンがくれたアイテムとして登場し、そのデータを使ってキットがいろいろなものに変形する。ということは、VM上のキットの成長具合によって、DC上のキットも変化し、その種類も増えていくのか?

キットに何をさせるのかを示した画面。これはサッカー。



サッカー



ちゃんと世話をしなさいとラレてしまつことも。

勉強ばかりでも悪い!? パランスが大切なのかな?



これまでアニメを原作としたゲームやその逆の作品はあったけど、どれもアレンジされたストーリーになっていたりと、それぞれ別々の作品という印象だった。しかしこれは、アニメ、ドリームキャストタイトル、ビジュアルメモリタイトルの3つの作品のストーリーが相互に連動し、1つの作品として今までにない楽しさを味わうことができるのだ。さて、気になるゲーム内容だが、現在のところは「発明」がキーワードのRPG」ということしか判明していない。カニパンが、ミルクが、そしてキットがどんな活躍を見せるのか、情報が入り次第お届けするぞ!



博士は どこかに生きていてでも どこか とても遠くに連れていかれちゃったんでし...

主人公カニパンが発明したインターフェイスロボット(ロボットのこ)と、キット。博士とはシユウ博士のこと?

What is KANIPAN アニメカニパンとはどんなゲーム?

主人公カニパン(中央)、キット(右)、幼なじみのミルク(左)、謎の少女アンジェリカ(下)、そして彼女を狙う未知の力を使う少年(右上)。次号以降でより詳しく紹介するぞ!



主人公カニパンは、一流の発明家を目指し、ゆくゆくは宇宙に行くことを夢見る弱冠10歳の発明家。彼は、自分が発明したインターフェイスロボット、キットとともに奮闘、持ち前のひらめきによって、数々の難関を「発明」によって乗り越えてきた。そして遂にA級ライセンスを取得することに。それから5年後、彼が住む「シャラク星」の創造主であるタイシ博士の生誕200年記念のロボットグランプリの最中、カニパンは謎の少女アンジェリカと出会う。そして、ほとんどの記憶を失った彼女に、触れたものを自在に操る能力を持った少年が迫る……。放映はまだ始まったばかり。今日から毎週金曜日18時から30分、テレビ東京系をチェック!

ゲーム開発にはあの有名メーカーも参加!?

編集部が、各ゲームメーカーのホームページをチェックしていたところ、右のような画面が見つかった。このメーカーは、スーパーファミコンソフトやサターンソフトも手がけ、その斬新

なアイデアで毎回ユーザーを驚かせている。まだ未確認であるが、もし、このメーカーが今回発表されたタイトルに関わっているとすれば、非常に質の高いゲームに仕上がるに違いない。

クインテットで「カニパン」のゲームも開発中か? http://www.qnibot.com/

現在CM等で放映されているTVアニメ、「超発明BOYカニパン」のゲームがクインテット内で製作されていると噂されている。

クインテットは「この内に制作しては、今しばらくお待ちください」という言葉を掲げているが、クインテット内で開発されているのは「超発明BOYカニパン」のゲームがターゲットであり、クインテットと「超発明BOYカニパン」の関係は不明なままにしている。

また、同社製作のSFソフト「SLAPSTICK」の開発メンバーの一部が「天地創造」以後、美空本編に参画していることから、「超発明BOYカニパン」という作品は、秘密裏に開発されているということも充分に考えられる。

また、プラットフォーム等に関しては様々な情報が流れているが、今の所まだ確かな情報はつかめていない。クインテットニュースでは、今後も更新の情報を収集し、提供していく予定です。

これが問題のホームページ。アクセスしてみる?

*イラストはアニメ版のものです。画面はすべて開発中のものです。

総天然立体冒険活劇

キャラ別必勝

マニュアル

負けなために勝つ!!!



Special 特報 Report!

完成度 100%

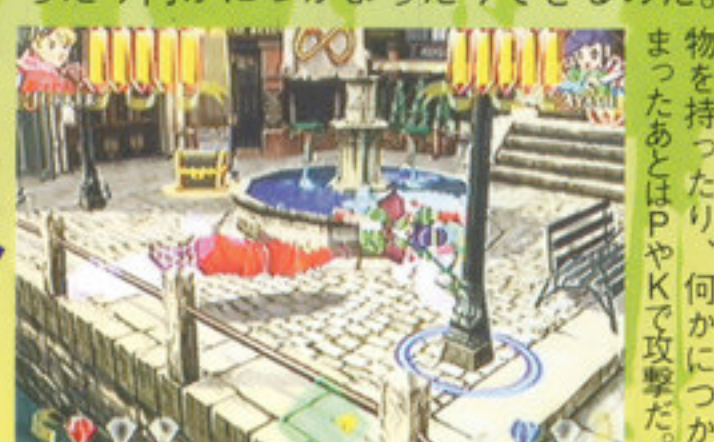
いよいよアーケードで稼働を始めた「パワーストーン」、6日後には早くもDC版が発売される。今回から始まる紹介記事はNAOMI、DCのどちらにも対応しているので、自宅で練習してアーケードで思う存分戦ってほしい。

- カプコン●対戦アクション●VM、VGAボックス、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応●1~2人プレイ
- 全年齢推奨●DC版2月25日発売予定
- アーケード版好評稼働中

STEP 1 キャラクターの攻撃手段を覚えよう

キャラクターの攻撃手段を覚えよう

このゲームはパンチ(P)とキック(K)の攻撃と、ジャンプ(J)の移動手段を使うことでさまざまなアクションが可能である。従来の対戦格闘と違うところは、P+Kを同時に押すことで、物を持ってたり何かにつかまったりできるのだ。



基本 持っている物に対してPやKを使うと物を突き飛ばしたりできる。



応用 P+Kは単体の攻撃よりも、主にP+K押しからの追加攻撃を使う。

コンビネーション

下のチャートのようにPやKを連続的に入力することで連続技を繰り出すことも可能である。

例

```

  P
 / \
P   K
 / \
P   K

```

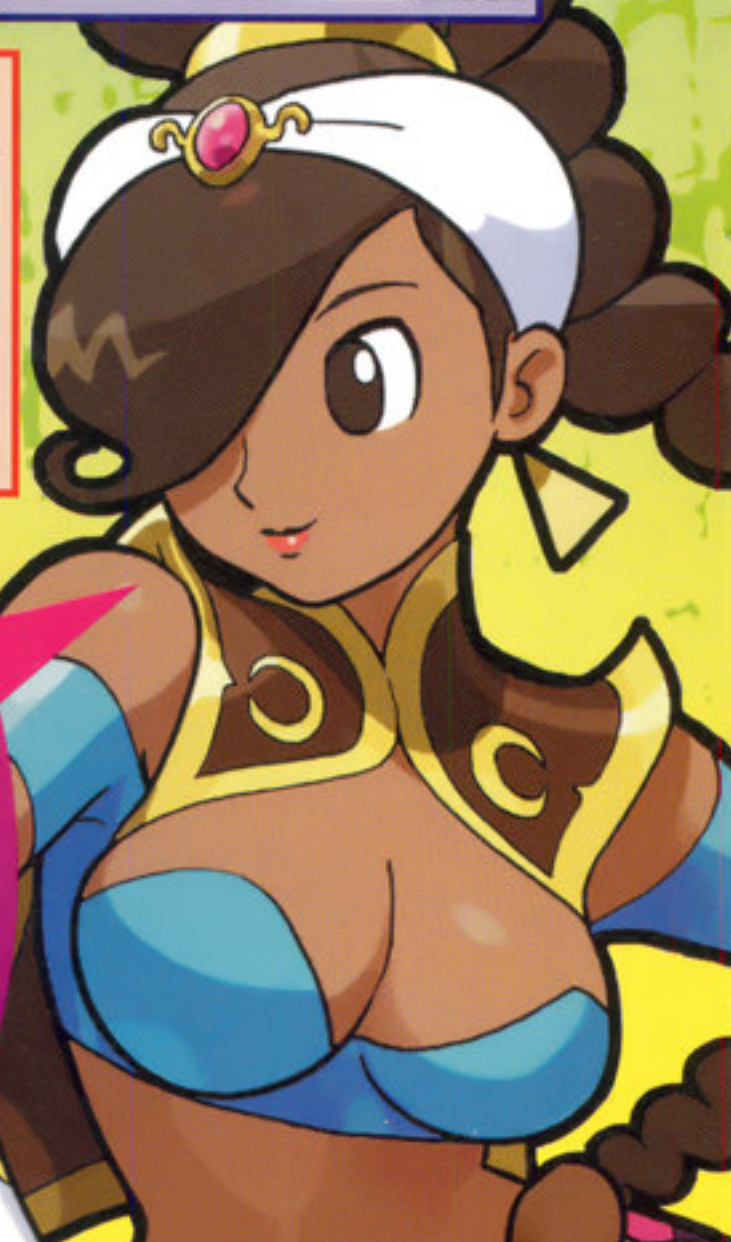
CHECK POINT 防御について

このゲームには従来の対戦格闘のような、ガードという概念が存在しないことはこれまでもお伝えした通り。相手の攻撃をかわすためのエスケープは、相手に近い場所で相手の攻撃に合わせて移動の動作を行えばいい。方向ボタンでエスケープする場合、入れた方向へ移動するが、相手に向かって仕掛けたときは背後へまわれる。



出始めの一瞬は無敵。また、ジャンプ動作でも可能だ。

エスケープは接近戦で役立つけど、避けられないこともあるから、困ったときはジャンプしたほうがいいわよ。そのあとはP+Kなんかで反撃も狙えるからね。



STEP 2 地形やアイテムを生かそう

壁や物に向かってP+K!?

地形や物に向かってP+Kと入力すると、地形や物を使った攻撃が可能となる。地形を利用した攻撃は相手の位置を捕捉(距離には制限あり)してから突撃するが、地上と空中では技も変化するので使い分けるといい。しかし、空振りすると隙があるうえに、空中投げに弱い。空中投げを回避するために柱の近くの相手に狙うなどの工夫も必要となるぞ。



ステージの四方(手前も見えない部分)や建物も判定となっている。



地上では足を伸ばして突進し、空中で出せば相手の位置へ落下攻撃する。

STEP 3 変身して攻めろ!

パワーストーンを3つ集める

変身すると強力な攻撃が可能となる。変身後のPとK(パワードライブ)は攻撃力が低いものの、ゲージの消費が少ないため複数回の使用が可能で、P+JとK+J(パワーフュージョン)は残りすべてのゲージを消費するが、破壊力のある大技を出せる。また、同じコマンドでも地上と空中で技が変化する場合もあるので要注意。共通の弱点としてストーン開放時には大きな隙が生じる。



PやKの技を使用したり攻撃を受けるとゲージは減少。

地形やアイテムを生かそう

ゲージがなくなるぎりぎりまでPやKの攻撃を出し、最後にP+JやK+Jの大技を繰り出すといい。変身中はのけぞり状態にならないのでアイテムで攻めるのも手だ。

HELLO!! CAPCOM

週刊パワーストーンにて連載開始!

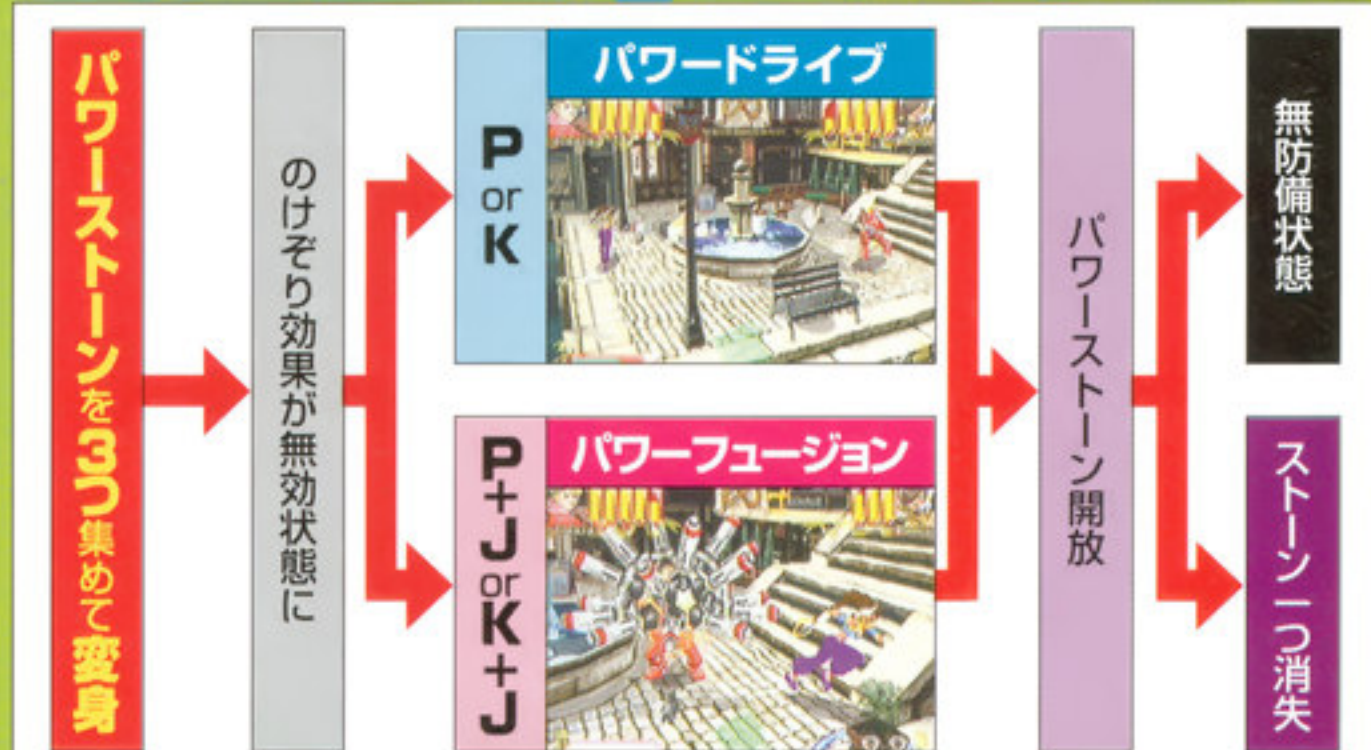
遊んだ人の分だけ遊び方が生まれる「パワーストーン」。ドリマガではDC版発売後も攻略ページでフォローしていくが、おなじみハロカブダッシュでも新コーナーを開始。プロデューサーの手塚氏や開発チームの方々に自分流のパワーストーンの遊び方、必勝法などを披露していただく。まずは今号のP142へ!

手塚武

ハロカブコンパニオンプロデューサー



「ワンダラー3」「キャプティラックス」やVSシリーズなどの制作に関わる。



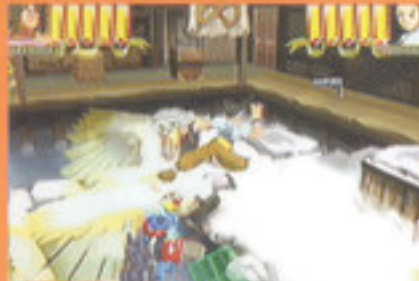
これ重要!!

初めてプレイして疑問に思うのが、このゲームにおける戦い方のセオリーだろう。ここでは「よくわからんうちに倒された」なんてことを避けるための基本的なテクニックを紹介するぞ。

これを知っていると勝率アップ!!

パワードライブ(フュージョン)の決め方

いくらガード不能とはいえ、間雲に出してもジャンプで避けられるのがオチ。各々の技にもよるが相手に近い場所から出すとヒット率も向上する。起き上がりに重ねるのもいい。



技の性質に合った使い方があった。

相手の石を奪うには、JKが基本

空中でならいつでも出せるうえに相手を捕捉して攻撃するジャンプキック(以下JK)は、攻撃力こそ微々たるものだが、相手の石を奪うためには欠かせない手段だ。



ヒット後はすぐにストーンを回収。

途中で止めて、コンビネーションで気絶を狙う

コンビネーション攻撃は気絶させやすいのだが、1セットで気絶させることは難しい。ちょっと工夫して、相手より先に動ける攻撃で止めて、改めて1発目から出してみるといい。



気絶はレバガチャで素早い回復が可能だ。

知らないとい痛い目に合うぞ!!

パワードライブ(フュージョン)の返し方

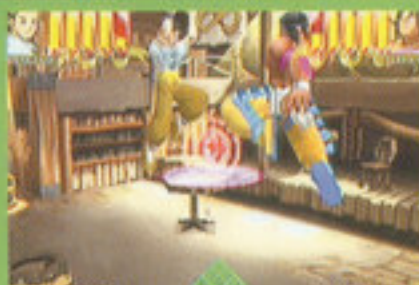
強力な攻撃手段ではあるが、実は攻撃の前後に隙がある。逃げまわるといいが、投げ技を狙ってダメージを与えつつ、変身時間を減らすのも手だ。まさに攻撃は最大の防御。



いたるところに投げポイントがある。

相手のJ攻撃には、空中投げで応戦

ストーンを奪うために有効なJKなどを連発する相手には、空中投げで反撃するのが最も確実。空中投げができない距離でJKを出されたときは、後方JKで応戦するといだろう。



ジャンプの駆け引きはかなり重要だ。

肉弾戦ではエスケープジャンプから反撃へ

地上の攻撃に対して有効なエスケープは相手に接近されたときに活用したい。左記で紹介した途中止めコンビネーションも、キャラによってはエスケープで逃げるしか手はない。



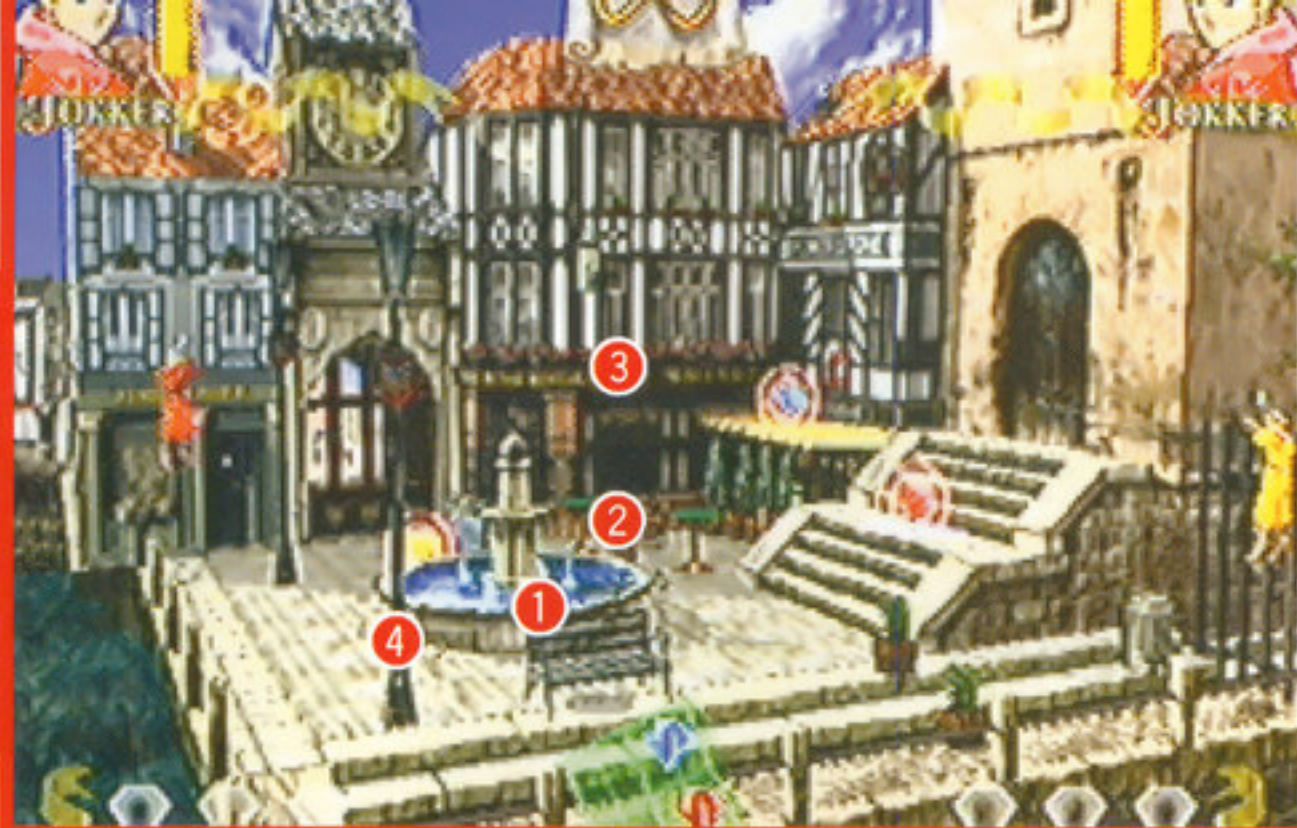
地上のエスケープにはやや不安が...

対戦をする前に、キャラごとのセオリーを覚えよう!



BATTLE STAGE ロンド

比較的広いステージで、戦いの中で地形による影響は出にくい。①中央の噴水は歩いて通ることができる。②テーブルやイスなどが密集しているため、力のあるキャラはキープしたい場所。③壁に叩き付けられると上空から鉢植えが落下してくるので、移動起き上がりをして回避しよう。④よじ登ることができる。



赤い旋風

フオツカー

特に秀でた能力があるわけではないが、大きな弱点もない標準的なキャラクター。コンビネーションからの気絶を狙った戦法を取り入れたい。

戦いの傾向

位置をキープしながら行動する。この位置から、相手がジャンプしたら空中投げを狙い、相手も様子うかがっているならJKや一歩踏み込んでからのJP+Kや投げ技で攻めていくといった、基本的な戦い方が有効だ。相手を転倒させたときは、移動起

相手にストーンを集めさせるな!

まず、相手のJP+Kに捕捉されない

き上がりを追いかけて、起き上がると同時にJP+Kを仕掛けて、空中投げと踏みつけ攻撃を同時に狙おう。

変身後の必殺技はトドメに使うので、ストーンは2つまで優先して集めておけばいい。地形を使った攻撃手段はどれも発生が遅いことから、相手に動き回れると空振りすることが多く、同時に反撃も受けやすいので、無理に使う必要はないだろう。

オススメコンビネーション

P→P→P→P

コンビネーションはすべて出しきるより、相手より先に動けるP×3で一旦止めるといい。P×3のあとに改めてP×4を当てれば、相手を気絶させることができるぞ。



気絶コンビネーションをエスケープする相手にはP×3で止めたあとにP×4は出さず、JP+Kを仕掛けるといいだろう。こうすればエスケープジャンプをされても対処できるぞ。



JP+Kは相手の近くで出すこと。先読み空中投げを失敗してもこの技が出ればOKだ。

JKはジャンプした直後に出すのが基本だが、相手との距離に合わせて高度を調整しよう。

パワードライブ パワーフュージョン

変身後はパワーミサイルとアイテムを併用し、変身が解けそうになったら相手に接近してパワーロケットを仕掛けようぜ。当然パワーミサイルは誘導するほうを使おう!



パワーミサイル(P)

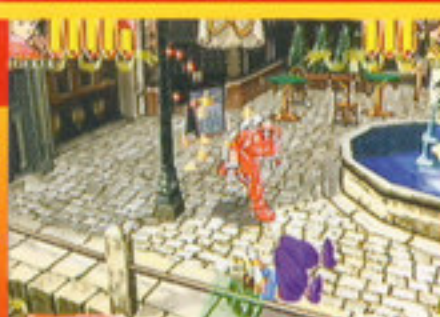
方向ボタンを入れずにPを押すと前方に直進するミサイルを出し、方向ボタンを入れながらPを押すと誘導ミサイルを3発ずつ出せる。前者のほうが攻撃力は高いが、使用頻度が高いのは後者だ。



誘導能力には期待せず、1発ずつ出して相手の自由を奪え。

パワーハリケーン(K)

攻撃判定の発生は早いですが、有効範囲は狭い。技を出したあとの下降中は着地するまで無防備となるが、パワーミサイルや壁攻撃、パワーフュージョンでその隙をキャンセルすることもできる。



相手の移動起き上がりを追いかけて、起き上がりに重ねよう。

敵にまわしたときの対策

誘導能力はたいしたことがないので、移動しつつジャンプしていればまず避けられる。空中で出されたときに相手の真下へ移動することができれば、空中投げを狙うことも可能。

有効範囲が狭いので、追い詰められないように逃げれば問題ない。起き上がりに狙われた場合は、相手とは逆方向へ移動し、さらにジャンプするといい。タイミングを読まれないための早めのジャンプがコツ。

パワーイクスプロージョン(J+P)

誘導ミサイルを大量に放つ攻撃で、単純にミサイルが多く当たるほどダメージも大きい。誘導能力が働くまで多少の時間が必要なため、空中で出した場合に相手が真下にいるとミサイルは散乱する。



相手に近い場所から上から出すのが理想ではあるが……。

ミサイル発射までに時間が掛かるのが特徴。近距離の場合は投げを狙うこともできるが、ミサイルを回避したあとにも反撃のチャンスがあるので、一旦距離を広げるといい。

パワーロケット(J+K)

相手の位置を捕捉し直しつつ突進する技。回避されにくく、特に狭いステージでは有効だが、当たり方によってはダメージも少なく、当ててもほぼ確実に反撃を受けてしまうという弱点がある。



入力から攻撃までの時間が短いので接近してから使うといい。

当たり方にもよりますが反撃が可能。相手が空中でストーンを開放したときは、落下時に空中投げを狙おう。また、地上の場合は投げ外しをされる恐れがあるので、投げ技は背後へまわってから仕掛けること。

はみだしミニテク

アイテムの多くは、Pで使用すると相手の位置を捕捉して攻撃し、Kで使用すると現在向いている方向へ攻撃する。動き回る相手には、移動先を先読みしてKで狙うといい。

はみだしミニテク

アイテムのソードと鉄パイプは空中で使うと、斜めに降下するので、地上で使うより若干当てやすい。また、勇者の剣と鉄パイプは、相手のストーンを2個同時に奪えるぞ。



BATTLE STAGE お江戸

意外と広い旅芸人の芝居小屋が、戦いの舞台となる。①天井につかまることができ、飾ってあるちょうちんに触れるとそれは落下する。②衝撃を与えると倒れる障子。③衝撃を与えると落下する額縁の絵。ちなみに落下物は吹き飛んだ相手にのみ当たる。④つかまることができる柱。⑤舞台には歩いて登れない。



桜花の舞姫

あやめ

石を集めたほうが有利というゲームシステムにおいて、足が速いというのは何よりの利点。相手の飛び道具も避けやすく、粘り強く戦える。

戦いの傾向

機動力を生かして相手を翻弄しよう

小回りを利かせながら動き回るだけで相手にとっては驚異的なものである。その足を生かしてパワーストーンを集めるのがどんな戦況でも優先される行動となる。しかし、いくら素早いからといって飛び回ってばかりいると空中投げの餌食となるので、相手のジャンプを見てからの

空中投げや、一步踏み込んでから低空JK程度の使用頻度が望ましい。だが、2段ジャンプができるので、ときには上空高くからの奇襲攻撃は織り交ぜたいところだ。壁攻撃では地上のものが隙も少なく多用できる。射程範囲が狭いが、ヒットしたあとに相手が壁に叩き付けられなかった場合、JKで追い打ちが可能(ストーンを2つ落とせるぞ)。

オススメコンビネーション

K→P→P

リーチを優先するならコレ。最後の1発が連続ヒットしないP×4で確定ダメージを狙ってもいいが、エスケープされる恐れもあるので注意が必要。



物を投げてその移動速度は遅いが、それを利用して接近するといった手段も可能。



低空で出すJKの連発は強烈だが、空中投げを狙われる恐れもあるので乱用はしないこと。



隙の少ない地上の壁攻撃は使えるが、捕捉する角度が甘いので相手との位置に要注意。



相手がJKを多用するなら空中投げを狙うか、後方JKで振り打ちにしてやろう。

パワードライブ パワーフュージョン

花手裏剣は使いやすいけど、なるべく敵に接近してから出してね。でも、投げ技には弱いから、そのときは桜花隠れを使うといいわよ。トドメは百花繚乱でキマリ!

花手裏剣(P)

捕捉性能が抜群の飛び道具。唯一の弱点は真上や真下にいる相手には当てられないこと。一度に2セット連続で出せるのが特徴で、近い距離で1セット目を当てれば、2セット目が連続技になる。



2セットを連続技で決めればゲージを1本奪える。

敵にまわしたときの対策

相手から離れるように移動し、放たれると同時にジャンプすることで回避できる。接近してから出そうとしている場合は、逃げるフリをして突然投げを狙うのも有効。

桜花隠れ(K)

周囲に攻撃判定が発生する技。見た目より有効範囲は広いものの動いている相手には当てにくいので、起き上がりを追いかけるなどして距離を調整しよう。技後の隙が少ないため連続して出せる。



地上からは上空へ上空からは地上へと移動する特殊の技だ。

入力と同時に攻撃判定が発生するという恐ろしい技なので発生前に投げ技を狙うことは不可能に近い。近い距離で空振りしたあとなら空中投げを狙えるが、攻撃判定が意外と長い時間残っているため危険度は高い。

百花繚乱(J+P)

優れた誘導能力を持った7つの手裏剣を放つ技。攻撃判定の発生が遅いものの、出せば強力な威力で、体力ゲージを2本以上奪うこともある。発生は遅いが、転倒させたあとなどに使えば安全だ。



空中でも同じ技が出るが、技後の隙を考えると好ましくない。

攻撃判定の発生が遅いので、近くで出された場合は投げ技での反撃が狙いやすい。また、遠方から出されたときでもジャンプで接近してから投げられることも可能。反撃が間に合わないときは連続ジャンプで回避だ。

桜花の舞(J+K)

相手方向へ平行移動し、相手に接触すると連続攻撃が始まる。空中の相手に花手裏剣を当てたあとや地上で桜花隠れを当てたあとの追い打ちにも決められるが、その場合ダメージは極端に低い。



密着から出してもジャンプで回避されてしまうのが難点だ。

決して発生が遅いわけではないのだが、密着から出されても画面の暗転を見てからのジャンプで回避が間に合う。追い打ちとして決められた場合は避けようもないが、ダメージ的には百花繚乱を受けるよりマシだ。

はみだしミニテク

アイテムの銃は6回発射できる飛び道具だが、水平にしか撃てないので使い勝手はイマイチ。しかし、変身している相手に連発すると、めりめりパワーゲージを奪えるのだ。

はみだしミニテク

アイテムの火炎ビンや爆弾は、使った本人もダメージを受けるが、変身中に爆弾を持ったまま爆発させたあとにパワーフュージョンなどを出すと連続技になる。

Dre



BATTLE STAGE トンアン

大きなテーブルやイスが並べられた食堂。①歩いて登れない。②つかまることができない柱。③ぶら下がることができる天井。④衝撃を与えると、積まれたツボが落ちてきて、その場所にいるキャラの頭にかぶさる。⑤大きなテーブル。ガロックとガルダ、そして変身したキャラだけが持ち上げて投げられる。



反撃の昇龍

ワンタン

素早い動作で軽快な攻めを展開でき、変身後の技が強烈な点はあやめに通ずるものがあるが、細かいところで差が現れる。それをどう生かす？

戦いの傾向

相手との距離で攻め方を変えよう

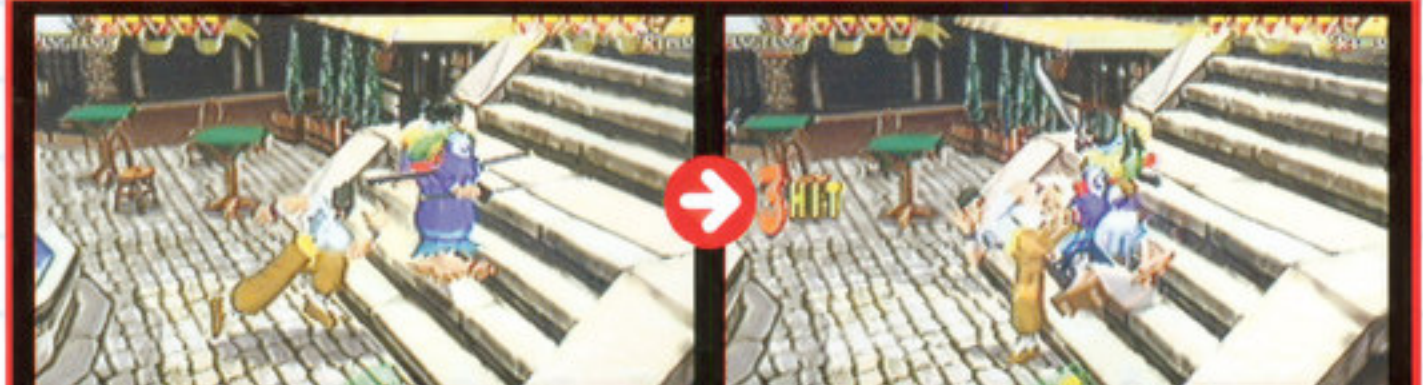
機動力を生かして動き回り、JKや空中投げ、JP+Kを狙うチャンスがうかがうのが基本。JP+Kはまれに、初段のヒット直後に着地してしまうことがあるが、つぶれた相手にはやられ判定が残っているので、焦らずにコンビネーションで追撃すること。他には、地上の壁攻撃と柱に

登ってからの攻撃が強いことが特徴として挙げられる。前者は壁を駆け登る勢いで相手に突進する打撃技だが、高度が低いうえに移動速度が速く、真横にいる相手をも捕捉できるという利点がある。後者は打撃投げで、変身した相手が武器などを持って接近してきたときの反撃手段として多用できるのだ。双方とも空振りにはだけは注意して使いたい。

オススメコンビネーション

K→K→K→K

K始動のコンビネーションは初段のリーチが魅力。相手に近いときはPPKPをディレイ気味 (PP、K、P) に出して確定ダメージを与えるのも有効な手段だ。



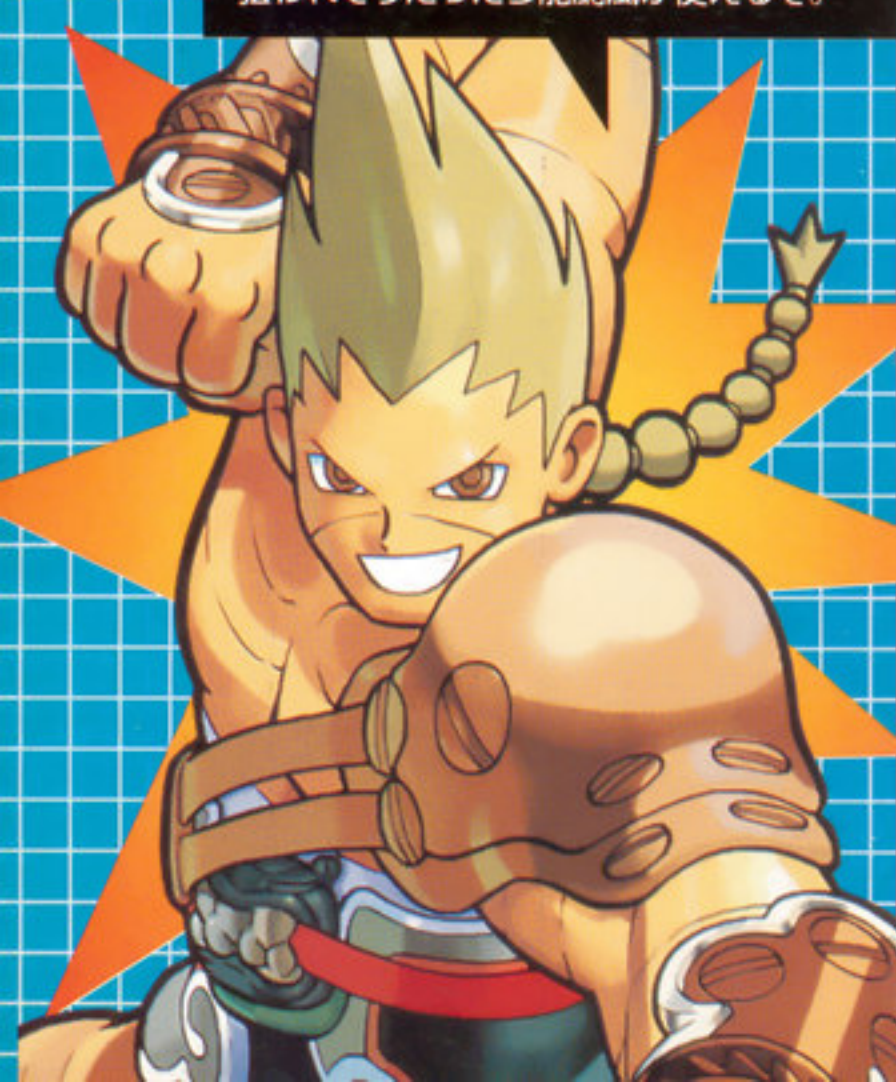
低い場所や低空で出したJP+Kが当たると、まれにこうなる。相手が復活する前にコンビネーションを決めよう。再びJP+Kを出せば、もしかすると……。



変身した相手には空中の柱攻撃を狙う。パワーフュージョンの出始めなどがチャンスだ。壁から三角跳びで柱へつかまってから柱攻撃など、地形を利用して変則的に攻めよう。

パワードライブ パワーフュージョン

オイラの武器はなんといっても龍牙弾！けど、あまりいっぱい出せねえから、よく狙って引きつけて撃つんだぞ。投げ技を狙われそうだったら龍颯風が使えるぞ。



龍牙弾 (P)

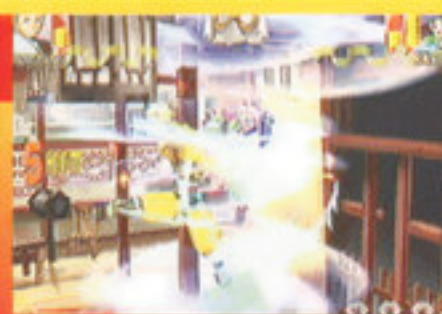
捕捉能力の高い飛び道具。連続して3発まで放てるうえに、1発目が当たれば続けて残りもまず当たる。3発のセットを2回出すとパワーゲージは底をつきかけるので、最後はフュージョンへ。



3発1セットでゲージ1本は美味しい。接近して放とう。

龍颯風 (K)

攻撃力が低いという短所を持っているが、相手を引き寄せる性質があり、自分自身も移動することができるという、短所を補うにあり余るほどの長所もある。相手の起き上がりなどに重ねよう。



技の前後に若干隙はあるものの、連続的に出すこともできる。

敵にまわしたときの対策

近くで出されると回避しにくい。こちら捕捉されるタイミングが遅いので、発射されると思って一瞬待ってから回避行動 (ジャンプ) をとらないと、空中で的にされてしまう。

龍牙弾を意識し過ぎて投げ技を狙いにいくと、この技で返り討ちに合う。それを意図的に誘ってアイテムで攻撃するのが理想といえるが、無理な反撃は避けて、安全な場所へ逃げるのが無難な選択ではある。

大龍玉 (J+P)

大きな気の塊を作り出して相手に投げつける。投げる直前に相手を捕捉するため、速い場所にいる相手に仕掛けてもまず当たらない。龍牙弾をヒットさせたあとの起き上がりを出すのが定石？



攻撃判定が大きいので狭いステーションや動きが鈍い相手に有効。

攻撃判定が発生するまで近くまでに時間がかかるので、投げ技を狙うことができる。しかし、投げ技に失敗すると大ダメージを受けるので、なるべくなら逃げたほうがいい。気の進行方向に対して垂直に移動しよう。

武天流舞 (J+K)

発動した高度から相手方向へ水平に突進し、相手に接触すると連続攻撃が始まる。空中で龍牙弾を当てたあとなどに追い打ちとして決められるが、なぜかそのあとの連続攻撃は始まらない。



空中で相手と水平に並んだときに使えばヒットも望める。

発生は早いですが、密着状態から出されてもジャンプで回避することができる。空中で高度が同じになったときに出されると危険だが、相手から逃げるように移動していればOK。あまり危険視する必要もない？

はみだし
ミニテク

アイテムのバズーカや炎放射器の類は、上空からの攻撃に弱い。ジャンプして使うのも手だが、空中で投げ捨てた直後に別の攻撃へ移行するというのも有効だ。

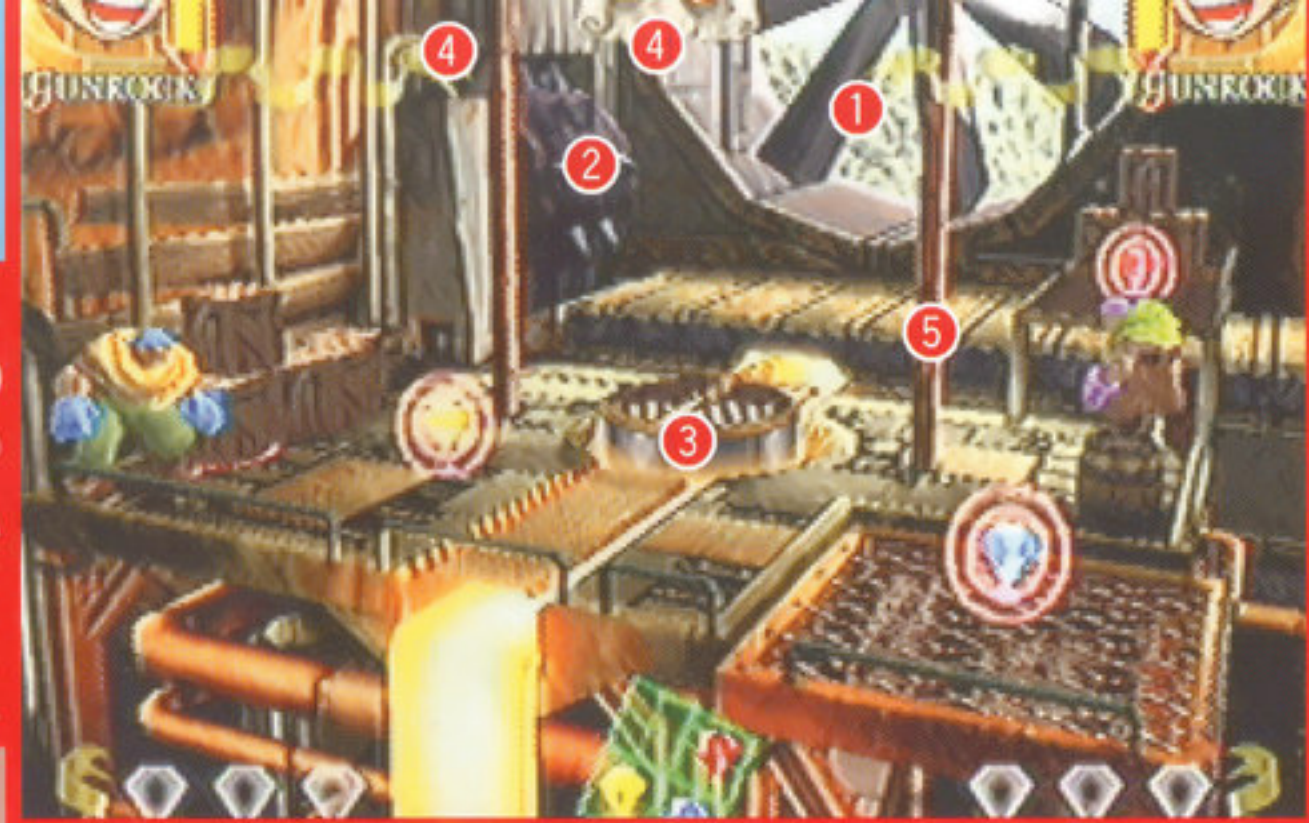
はみだし
ミニテク

ステージ上に点在する木箱やタル、イスやテーブルなどは持ち上げて投げるよりも、PやKで突き飛ばしたほうが、動作も小さくすぐに攻撃できるという利点がある。



BATTLE STAGE ドーンボルト

どこかの工場の一隅、狭い溶鉱炉が舞台。①巨大なファン。接触するとダメージ。②ベルトコンベアーの動力。やはり触れるとダメージを受ける。③時間とともに蓋が開き、熱気を放出する。熱気に触れるとダメージを受ける。④ぶら下がる天井。⑤つかまることができる柱。ちなみに体力がなくても①②③で死ぬことはない。



轟力重戦車

ガンロック

鈍重な動きはいろいろな弊害を生むのだが、中でも変身した相手の攻撃を避けにくいのは致命的な弱点となる。パワーだけで補うのは厳しいぞ。

戦いの傾向

意地でもストーンを渡すな！

移動速度もさることながら、ジャンプが遅いため空中投げを狙われやすく、集めたストーンをすぐに奪い返されてしまう。だからといってJKを多用するのも危険だ。八方ふさがりな雰囲気は付きまとうものの、有り余るパワーを活用しなければ勝機は見えてこないだろう。具体的な対

策としては、物を利用することだ。特にPやKによって突き飛ばした物は攻撃判定の発生が早いので、常に狙っていきたい。それを恐れて相手がジャンプするようになったら、空中投げを狙おう。地上の壁攻撃は攻撃判定が大きいので織り交ぜて使うといいが、空振りすると投げられてしまうJP+Kや空中の壁攻撃は、広いステージでは多用しない方がいいぞ。

オススメコンビネーション

P→K→P→P→P

発生が早くリーチのあるPから始まるコンビネーション。4発目で空中受け身が可能なので、受け身をとる相手には4発目で浮かせたあとJKを当てるといい。



ジャンプから下降し始めてPを出せば、地上のコンビネーションにつなげられる。コンビネーションで与えた回復ダメージは、物をぶついたりして確定ダメージにしよう。

PやKなどで物を突き飛ばして相手のジャンプを誘おう。空中投げを狙うときは、ジャンプしてすぐに入力だ。失敗するとJP+Kの攻撃が出てしまうので、よく狙うこと。

パワードライブ パワーフュージョン

オレ様の攻撃は当たれば相手を気絶させる技ばかりだが、動作が大きいから投げ技を狙われやすいんだ。変身しても常に物を持ち、相手を近づかせないようにしろ。

ガンガンロック(P)

動作が大きいので、相手を捕捉しても岩を投げる頃には逃げられてしまう。予め落ちていた物を相手が逃げそうな場所へKで投げておき、そのあとにガンガンロックを投げるといった工夫が必要。



狭い場所では有効な技。当たれば1本近いダメージを奪える。

敵にまわしたときの対策

歩いていけばまず当たらないが、ただ避けるのではなく、少しでも相手に近づいておき、いつでも投げを狙えるようにしておこう。変身中は連続的に出せる技がない弱点を突け。

ロック・ザ・クラッシュ(K)

体を丸めて飛び上がり地面に落下する。丸まった体に攻撃判定があるが、落下と同時に相手の足元に岩を突き出すため、相手が立っている状態なら画面のどこにいてもダメージを与えられる。



気絶後は相手に回復されるので追撃などには合わない。

相手の行動をよく見て、地面に落下する直前でジャンプをすれば回避できる。また、この技の動作中には投げられ判定もあるので、頭上で出されたときは空中投げも狙えるが、空振りさせた方が安全に反撃できる。

ロックンロール(J+P)

巨大化した瞬間に発生する攻撃判定は、相手を確実に気絶させる。そのあとは体が丸まるまで無防備な状態になる。極力相手に近づいてから発動し、方向転換しながら相手を追い詰めていこう。



ヒットすると相手は浮くので、ジャンプして当て続けよう。

発動から巨大化して身体を丸めるまでの間に、投げを決めたい。丸まってしまうと、相手の裏をかくように方向転換しながら、できるだけ遠くへ逃げていこう。持続時間は短いので逃げ切ったら投げを狙え。

アースクエイク(J+K)

上空へ舞い上がり、ロック・ザ・クラッシュと同じ動作をしたあと、自分の周囲に落石を起こす。攻撃判定が発生するまでに時間がかかるため、気絶後に仕掛けても簡単に逃げられてしまう。



落石の攻撃範囲も意外と狭く、ヒットさせることは難しい。

上空へ舞い上がる動作を見てから避難すれば、まず当たることはないだろう。しかし、狭いステージなどですでに相手が上空へ舞い上がってしまったときは、落下してくるところを空中投げで反撃を狙うといい。

はみだしミニテク

相手の投げた物や突き飛ばした物は、P+Kでキャッチすることができる。ちなみに、背後を向いてもキャッチしたり相手を投げることができるぞ。

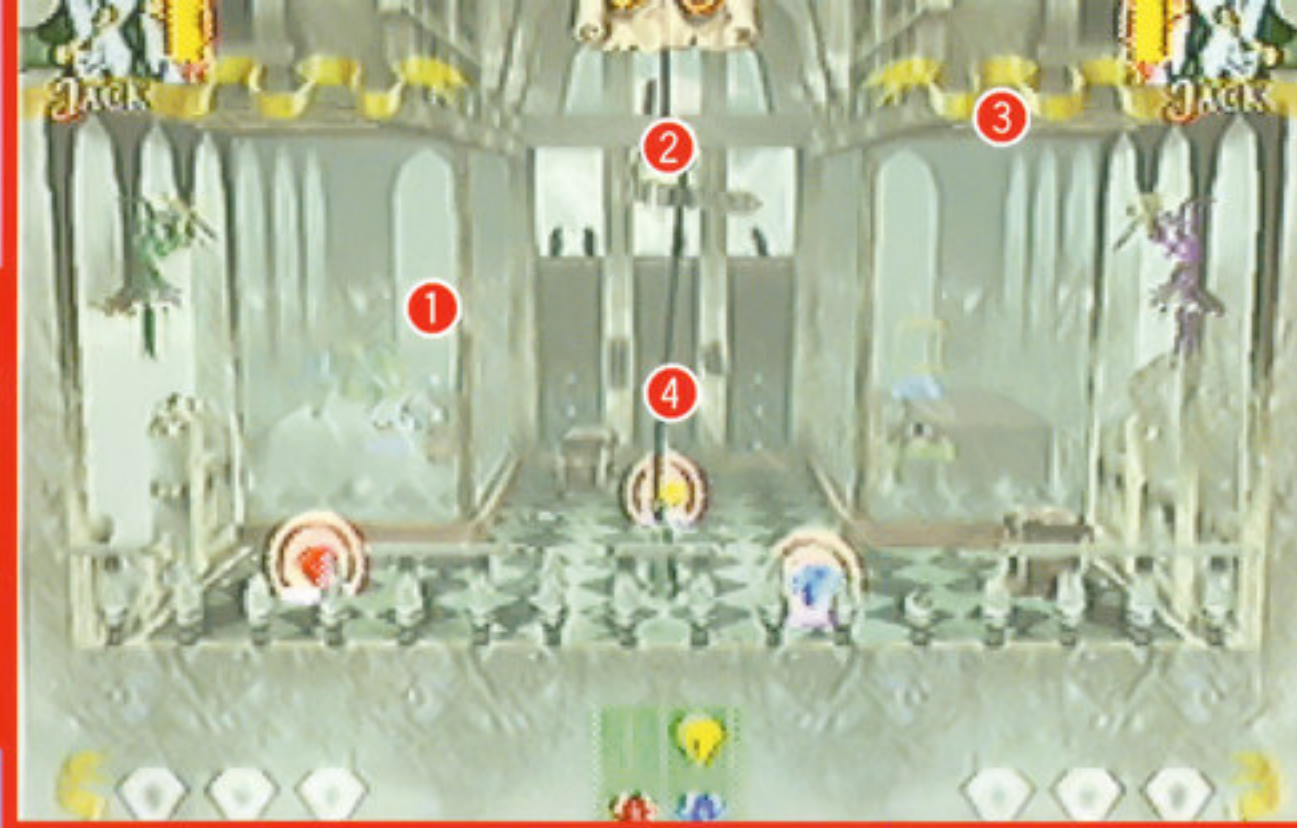
はみだしミニテク

相手の攻撃で吹き飛ばされたあとは、JやP+Kで受け身を取れる場合がある。受け身後は着地するまで攻撃を出せないが、壁に接触していれば壁攻撃などが可能だ。



BATTLE STAGE
マンチェス

少々狭いため、周囲の障害物に気を配らないと回避行動に支障をきたすので要注意。①攻撃を加えてガラスを割れば、ショーウィンドウの中へと入れて、柱にもよじ登ることが可能になる。木馬やブリーフケースなどの商品を投げられる。②つかまると時計を落とせる。③ぶら下がる。④よじ登ることが可能。



凶器の道化師

ジャック

スピード、パワーは標準的なキャラ。歩行の際にやられ判定が小さくなるのが特徴。壁攻撃を軸に攻め、パワーストーンを集めて相手を叩け。

戦いの傾向

パワーストーン集めを重視せよ!!

歩行で相手と距離を置いて、様子うかがう。JKやJP+Kを繰り返して来る相手には、後方JKか空中投げを狙う。逆にジャンプを控えて接近してくるような相手には、壁際へと誘い込んでから、低高度のJKや、攻撃判定が広くて空振りしてもスキの小さい壁攻撃を使って攻めて

いこう。ちなみに、JP+Kを使うときに方向ボタンを押していると、空中投げの失敗時にJPに化けてしまい、スキだらけになって危険が伴う。空中投げを狙うのなら方向ボタンを押さずに使うといい。パワーストーンは積極的に取るようにし、できるだけ多く変身しよう。相手がパワーストーンを落としたり、攻撃を中断してでも取りに行くように。

オススメコンビネーション

P→P→P→K

相手を空中へと跳ね上げるコンビネーション。跳ね上がった相手にJKで追い打ちをかけることも可能。ただし、相手が受け身をするとJKの追い打ちは入らない。

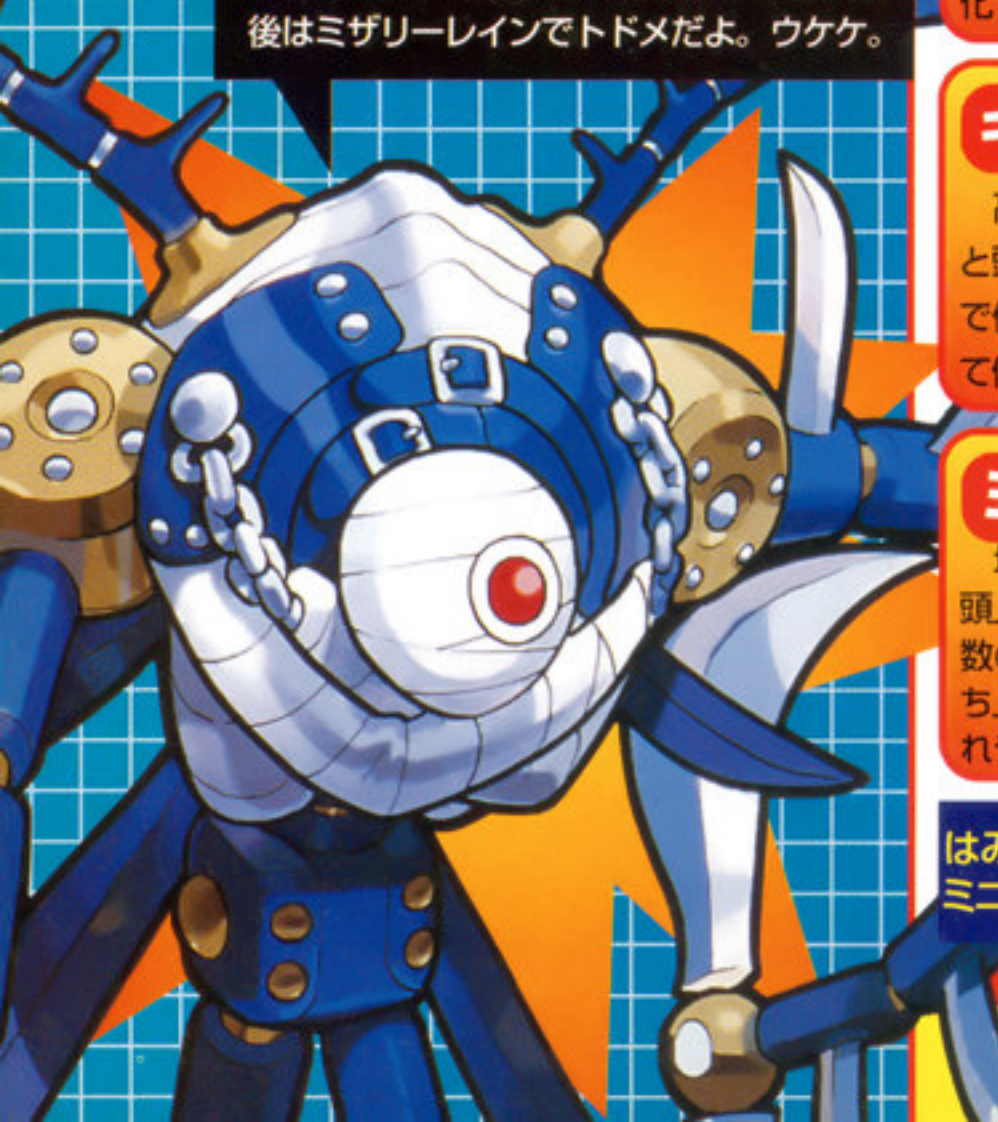


常に壁際へとジャンプして、追ってくる相手に壁攻撃を仕掛けて出鼻をくじくといい。空振りしたときの反撃を受けにくい、地上壁攻撃を使うといいだろう。ただし、過信は禁物。

常に歩き回り、自分のやられ判定を小さくしておく。相手によっては必殺技もかわせる。かわせそうでかわせないものもあるので、危ないと思ったらジャンプも併用していこう。

**パワードライブ
パワーフュージョン**

ちょっと離れたところで様子を見て、ローリングスラッシュで切り刻むんだ。ウロチヨロするヤツはラウンドスラッシュさ。最後はミザリーレインでトドメだよ。ウケケ。



ローリングスラッシュ(P)

攻撃判定が縦に広く、多段ヒットする技。相手との高低差によって、正面か斜め上、斜め下のいずれかの方向へ攻撃を繰り返す。空振りしたときのスキが大きいので乱発は極力控えること。



つかず離れず距離を保ちつつ、相手を威嚇するように使え。

ラウンドスラッシュ(K)

伸ばした手を横に振って攻撃するので、脇へと走って逃げる相手を叩くのに使える。ローリングスラッシュと同じく、相手との高低差で角度が変化する。ジャンプした相手の着地際を狙うといい。



相手との距離が近いのなら、ジャンプ中に繰り返していこう。

キラードンス(J+P)

高速で回転して上昇していくため、自分の周囲と頭上をカバーできる。ただ、発生が遅く接近戦で使うと投げられることが多く、かといって離れて使うと当てにくい。使いこなすにはコツが必要。



相手のジャンプと着地点を予測して、使っていくしかない。

ミザリーレイン(J+K)

地上では地中から剣を何本も打ち上げて相手の頭上に落とし、空中では相手へ向けて一直線に複数の剣を飛ばす。前者は回避されにくく、剣を打ち上げるときにも攻撃判定が発生。後者は回避されやすいもののヒット数は安定している。



パワーゲージがなくならないようにトドメとして利用すべし。

敵にまわしたときの対策

横の攻撃判定が狭いため、左右のどちらかに走り続けていけば安全にかわせる。これにジャンプを加えればなお◎。相手がジャンプから繰り返したときも横方向へと走って回避。

ローリングスラッシュとは逆で、横方向に強く縦方向に弱い。よって、ジャンプでかわすのが常套手段。左右に走りながら、相手が技を出すのを見越してジャンプ。できるだけ相手と距離をおくことも重要。

接近状態なら躊躇せずに投げで応戦。それ以外は相手から離れて着地したあとの変身解除時に投げを決めていこう。ただし投げ外しを狙ってくる相手もいるので、確実にダメージを与えるならJP+Kで攻撃すること。

攻撃モーションが始まったら、横へと走ってからジャンプすると回避しやすい。ただし、スピードのないキャラクターは完全回避は難しいので、多少のダメージは覚悟すること。

はみだしミニテク 空中受け身は、方向ボタンを入れた方向に慣性が働くので、相手と逆方向に方向ボタンを押しながら受け身を取らないと、追撃を受けてしまうこともある。

はみだしミニテク 全キャラ共通で、ジャンプ時に空中で壁に接触していれば、再びJを入力することで三角跳びができる。これを活用すれば動作が鈍いキャラでも行動の幅が増すだろう。



BATTLE STAGE ダルスタウン

広めのステージで、仕掛けの数も多い。テーブルやイスなどの投げものが数多く散らばっている。①壁に叩き付けられると、巨大なタルが落下。移動起き上がりで回避すべし。②壁に激突すると棚が倒れてくる。タルと同様、移動起き上がりで回避しよう。③つかまると物が落下する。④よじ登ることが可能。



誇高の荒鷲

ガルーダ

スピードに難はあるが、変身後の破壊力は一級品。JKを駆使してスピードのなさをパワーで補い、パワーストーンを集めて一発逆転を狙え!!

戦いの傾向

足の遅さをジャンプキックでカバー

JKの攻撃判定が意外と広くて当たりやすいので、相手との距離を詰めるときにはこれを使おう。空中投げを使ってJKを封じにくる相手なら、歩いて距離を詰めてからJKを低高度で出して攻めるか、イスやテーブルを殴り飛ばして相手のジャンプを誘って置いて、空中投げのチャン

スを待つ。変身時の破壊力を生かすためにも、パワーストーンを常に2つは取っておきたい。まずは相手のパワーストーンを奪い取ってから、スキを見て回収していこう。露骨にパワーストーンを取ろうとする相手には、JKやアイテムなどを使って牽制。手元にパワーストーンがひとつしかない場合は、相手の様子をうかがいつつJKや空中投げを狙え。

オススメコンビネーション

P→P→P→K

最後の攻撃が投げになっており、投げを外されることもない。吹き飛んだ相手が受け身をとっても反撃される心配がないので、チャンスがあれば使っていこう。



一定の距離を保ちつつ、物を投げたり殴り飛ばしたりして、相手を威嚇していこう。



ジャンプに対しては空中投げで対抗する。相手との距離が開いてるならJKで応戦する。



自分が窮蹙にきたときには、追ってくる相手に対して壁攻撃で奇襲をしかけてみるのも手。



パワー石の位置は常に把握しておく。2個は確実にゲットしておきたい。

パワードライブ & パワーフュージョン

変身した私は、空中からの天空の叫びを当てたあとに天空の雄叫びを叩き込めるのだ。空中からの天空の叫びが着地際に当たるよう、相手との距離を調節すること。



裁きの光(P)

3本の光の矢を放つ飛び道具技。離れた相手への攻撃に使えるが、ジャンプでかわされやすいので威嚇程度にしか使えない。物を投げたあとに使って、攻撃に連続性を持たせるよう利用しよう。



スピードの遅い相手には当たりやすいが、乱用は控える。

天空の叫び(K)

地上では斜め上へと飛び上がり、空中では斜め下へと下降する。前者は対空攻撃に使い、後者は奇襲に使おう。空中の天空の叫びを着地間際に当てれば、落下する相手に天空の雄叫びが決まるぞ。



技を食らって相手が跳ね上がったなら、追撃のチャンス!!

天罰の光(J+P)

相手の頭上に光の矢を何発も浴びせるので、ジャンプでは回避しづらい技。パワーゲージが切れかかっている、なおかつ相手との距離が開いているような状況で使うといい。スピードの遅いキャラでは回避困難な技なので、重宝するぞ。



走り回る相手には当たりづらいが、なにもしないよりはまし。

天空の雄叫び(J+K)

体力ゲージを3つも持っていき、強力な技だ。空中からの天空の叫びがヒットしたときに相手との距離が近いのなら、これを出して連続ヒットを狙いたい。単発で決めたいのなら、至近距離から繰り出すか、ジャンプへの対空攻撃に使うこと。



天空の叫びからの連続攻撃で使うのが基本。ダメージも大。

敵にまわしたときの対策

ジャンプで簡単に回避できるが、接近状態だとジャンプが間に合わずに食らうこともある。できるだけ相手との距離を広げてジャンプで回避するように。足の速いキャラなら横に走り続けるだけで簡単にかわせる。

とにかく距離をとって、横へと走って逃げるしかない。空中の天空の叫びからの連続技が強力なので、無理に迎撃することは考えないこと。相手がジャンプしたなら、横に走りながらジャンプをして逃げよう。

ガルーダが弓を構えたら横へと走り、落下してくる光の矢をかわす。ジャンプをすると光の矢に当たることもあるので走り続けたほうがいい。スピードのないキャラは回避困難なので、ダメージは覚悟しておこう。

近づかないことと、天空の叫びを食らわないことがポイント。常に動いてガルーダから離れること。もし接近されて天空の雄叫びを出されてしまったなら、方向ボタンを連打してエスケープでかわすしかない。

はみだしミニテク

相手に背を向けた状態でPやKを押すと背後攻撃を出せる。攻撃判定の発生が遅いという短所はあるが、キャラによってはリーチのある便利な技もあるぞ。

はみだしミニテク

投げ技はP+Kで投げ抜けが可能。そのあとの状況は投げを仕掛けた方が有効なので、投げ抜けをされたあとは発生の早いコンビネーションやJKで応戦するといい。



BATTLE STAGE

マーダッド

広めのステージで、天井がないのが特徴。段差が多く、壁攻撃をやりやすいところと言えるだろう。攻撃的な仕掛けがなく、一風変わったものが用意されている。①砂の川。この上に乗ると、少しずつ流されていく。②火に触れるとお尻が燃えてダメージ。③よじ登ることができる。④よじ登れる椰子の木。



灼熱の魔女

ルージユ

機動力を生かしてパーストーンを集め、パワードライブで相手にダメージを与えていく。ヒットアンドアウェイを信条に戦い抜こう。

戦いの傾向

積極的に変身を狙え!

スピードを利用して、JKで攻めたいところだが、まずは相手のJKが届かない位置を保つ。ここで相手の出かたを待ち、相手がジャンプしたなら空中投げを狙い、近づいてくるようならJKやJP+Kで攻めてみる。接近してこず、こちらの様子をうかがうような相手には、こちらから近づ

いて相手のジャンプを誘って空中投げで反撃したり、Pで相手がエスケープしたところに投げやコンビネーションを叩き込もう。こうして相手が得たパーストーンを奪っていくこと。ステージ内にこぼれたパーストーンがあるのなら、早いうちにゲットしよう。積極的に変身し、攻撃力をアップさせる。変身の回数が多さが勝利のカギとなる!!

オススメコンビネーション

P→P→P→P

前進しつつ攻撃を繰り返すので、多少離れていても当たってくれる。3発目まで止めるとこちらが先に動けるので、すかさずP×4を叩き込めば相手は気絶する。



エスケープジャンプを接近戦で使ってくる相手には、気絶コンビネーションと見せかけてPで相手をジャンプさせて、こちらもすかさずジャンプして空中投げを狙ってみる。

JKを狙う際には、相手に近づきすぎないように少し離れたところでジャンプすること。

パーストーンが出現したらすぐに取りにいく。相手が接近してくるならJKで攻撃。

パワードライブ パワーフュージョン

フフフ、業火の吐息であなたの身も心も焦がしてあげよう♥ 変身が解除間近になったら、空中で秘密の天国を出してさらに熱いのをプレゼントしてあげるといいわよ。

業火の吐息(P)

相手の方向へ火を吹くだけで、誘導性能は皆無に近い。火を吹き始めたら、あとは方向ボタンで向きを変えられるだけだ。空中で出すと小さい火柱を、相手に向かってまき散らす技に変化する。



遠くにいる相手には空中業火の吐息で攻撃していくこと。

敵にまわしたときの対策

ステージの端まで届くような攻撃ではないので、相手から離れるように移動しつつジャンプをしていけばかわせる。急な方向転換ができないので横へとジャンプするのも手。

夢への誘い(K)

飛距離は短いけど、素早く移動して攻撃判定も広い。ちなみに、壁などにぶつくと、出始めであっても技が終了してしまうので段差などの地形には十分配慮すること。



ジャンプで接近してから、夢への誘いで攻めていこう。

接近状態で繰り返されると回避は無理なので、相手とできるだけ距離を置くようにしたい。つまり走って逃げろということ。ジャンプを使って接近してくるような相手には、強引に空中投げを狙ってみるのも手だ。

灼熱の罨(J+P)

自分の周囲を広範囲にわたってカバーできるのが強み。空中よりも地上で出したほうが攻撃の発生が早い。相手をステージ隅へと追い込んだときや、相手の起き上がりを狙うのが有効な利用法だ。



相手に接近しすぎると投げを食らいやすいため注意すること。

接近状態で出されたのなら、投げを狙ってみよう。これ以外での回避はまず無理。投げが届かないところに相手がいるのなら、後方へとジャンプして距離をあける。スピードの遅いキャラはダメージを覚悟すべし。

秘密の天国(J+K)

地上では、ばらまいたハートを当てると連続ヒット確定。空中では炎の固まりを5発を打ち出す飛び道具技となる。前者は起き上がり直後の相手に接近状態で使い、後者は離れた相手や、大ダメージを狙うとき、スピードのあるキャラに使う。



空中で出すほうがヒットしやすいので、こちらを多用しよう。

地上で出されたら後方ジャンプで逃げられるが、空中で出された場合は、相手の横へと回り込むように走り、ジャンプで回避していこう。相手も移動ができるので、位置関係をしっかり見極めておく必要がある。

はみだしミニテク 背後投げと空中投げは投げ抜けができないので、パワーフュージョンの空振りには投げを狙う場合などは、空中投げを狙うか背後へまわってから投げることが鉄則となる。

はみだしミニテク 天井や柱につかまっている相手にJPなどを当てると、相手はよろけて地面に落下する。よろけている最中はやられ判定が残っているので、再びJPなどで追撃が可能だ。



BATTLE STAGE

陸奥

障害物が多く、見た目よりも狭く感じる。段差や屋根の上など、高低差が激しいステージ。①ぶら下がることができ、そのまま外側へと移動すれば屋根へと飛び移る。②よじ登れる。③壁に激突すると、額が落下して追加ダメージとなる。移動起き上がりで回避しよう。④激突とタンスが倒れてきて追加ダメージ。



無頼の剣豪

竜馬

コンビネーションがややスピード不足だが、それ以外に目立った欠点のない安定したキャラ。相手のスキをついてコンビネーションを叩き込め。

戦いの傾向

空中投げを攻撃の中心に

相手のJP+Kの届かない距離を維持し、様子うかがうのが最初の手。ジャンプの落下が速いため、JKで攻め込むと相手のJKに頭上を叩かれやすく分が悪いからだ。とにかく相手のジャンプを待って、空中投げを狙っていこう。相手が空中投げを嫌ってジャンプを控えてきたのな

ら、こちらから接近していきJPやJP+Kで攻め始める。JKの当たりにくい距離まで近づいたら、P攻撃のコンビネーションへ持ち込むか、エスケープしたところを投げで迎撃。相手に変身されてしまうと、ジャンプ速度が仇となって攻撃が回避しづらくなるので、常にパワーストーン2つ確保しておき、いつでも変身できるようにしておこう。

オススメコンビネーション

P→P→P→P

攻撃を繰り返す速度は遅いものの、リーチに優れている。Pが当たったのならこのコンビネーションへと持ち込んで、確実に相手からパワーストーンを奪うこと。



コンビネーションをわざと止めて、相手が逃げようとするところへJKやJP+Kで攻撃。エスケープを誘うなら、Pを一回だけ繰り返してから、投げかジャンプ攻撃で攻撃。



このくらいの距離をキープして、相手のジャンプに空中投げで迎撃していくこと。



JKで攻めるのなら、なるべく低高度で繰り返して空中投げを食らわないようにする。

パワードライブ パワーフュージョン

ワシが変身したからといって無暗に攻撃してはいかんぜよ。アイテムなどを使って相手を牽制してから、居合斬で攻めるんじや。最後は乱れ斬刀でカタをつけるんぜよ。



雷刃剣 (P)

地上では自分の正面と縦方向に対して攻撃判定を持つので、接近してきた相手を迎え撃つのに有効。空中では雷の玉がゆっくりと相手を追っていくので、相手の移動をけん制するのに有効な技だ。



エスケープで逃げられやすいのが欠点。投げに注意しよう。

居合斬 (K)

3回連続で攻撃を繰り返せるし、高速なので遠距離での攻撃手段として重宝する。Kボタンを押してから放すので攻撃を出さないで、ボタンを押し続けて攻撃のタイミングをずらすこともできる。



空中では急降下の攻撃後に衝撃波を相手に向けて放つ。

乱れ斬刀 (J+P)

攻撃判定が大きく、誘導性能も高い飛び道具技。しかし、始動モーションが大きく、接近状態だと投げられやすいのが欠点。相手と距離をおいて、ステージ中央でこの技を使うよう心がける。



狭いステージで使えば、素早いキャラでも回避は困難だ。

天地両断 (J+K)

ジャンプした相手への迎撃や、投げを狙って接近してきた相手を叩くのに有効。着地時に繰り返す攻撃も攻撃判定が広い。パワーゲージがわずかで、かつ接近戦の時にはこれで攻撃を仕掛ける。



さすがに密着状態だと、技の始動時に投げられやすいので注意。

敵にまわしたときの対策

地上の雷刃剣は接近しなければ怖くはない。空中の雷刃剣のほうがむしろ怖く、下手に食らえば追撃を受けかねないからだ。ジャンプはせずに走って逃げるようにすること。

攻撃判定が地を這っているため、ジャンプでないとかわしづらい技だ。横へと走りつつジャンプを繰り返して、相手の狙いを乱すようにしよう。高低差が激しい場所でも関係ないので、常にジャンプで逃げるように。

スピードの遅いキャラは回避困難。密着状態なら技の始動時に投げて反撃が可能。遠距離では、相手の技の始動時に横へとジャンプし、誘導をずらしておき、続けて横へとジャンプして残りをかわすようにする。

乱れ斬刀を防ぐために接近すると、この技で応戦されやすい。まずは天地両断の当たらないギリギリの距離をキープし、パワーゲージがなくなってきたときに接近して投げを狙おう。もしくは相手と離れるかだ。

はみだしミニテク

エスケープは方向ボタンを入れた方向へ移動するが、相手の方向へエスケープすると相手の背後へまわることができ、そこから投げ技を狙うこともできるぞ。

はみだしミニテク

転後は方向ボタンを入れることで移動起き上がりが可能。無敵状態でかなり長い距離を移動できるが、この動作はジャンプでキャンセルすることができる。

次号も大紹介、期待せよ!

Special
特報
Report!

2月11日
クラブセガ
「莎木」
速報!!



3週連続役者インタビュー
第3回:萩原匠(レン)登場!!



INSIDE OF "SHENMUE"



シェンファ役として現在人気急上昇中の石垣はづきちゃんが2月11日(祝)、クラブSEGA渋谷のオープン記念に現れた! 今週のドリマガは、このイベントの会場最新速報を伝えるとともに、刃(レン)役の萩原匠さんのインタビューを掲載。今号も必見必読の4ページだ!

●セガ●今春発売予定●価格未定
●FREE (フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント)

シェンファに逢えた! テーマ曲も聴けた!! ファンが

▶シェンファ役・石垣はづきさん握手会も大盛況!!



シェンファの新衣装も披露!

「私はシェンファの声と動きを演じているんですが、動きといえばモーション。そして、モーションといえば……「もじもじ君スーツ」(ドリマガVol.6のインタビューでも石垣さんが発言してる、全身タイトのモーションキャプチャースーツ)なんですよー(笑)」と、「シェンムー」の制作秘話をかわいいトークで楽しそうに披露してくれた石垣はづきちゃん。「もじもじ君スーツ」による思い出話をはじめ、貴重な話満載の20分だった。ファンとの集いとこのことで、彼女もとてもうれしそうだったぞ。



驚異の演目を生で見る迫力!

「石垣さんといえばシェンファ、シェンファといえばシェンムー、そしてシェンムーといえば……中国雑技団ですよね(笑)」と冒頭から軽妙なチャレで飛ばす司会の光吉さんの紹介からはじまった中国雑技団ショー、実際に生で見ると本当にスゴかった! 気功の達人・徐領民さんによる剛気功による演目、パリの世界サーカスフェスティバルで2年連続金賞を受賞した揚陽さんの軟体アクロバティックな妙技は、観客を魅了した。

▲中国雑技団によるショーも開催!

石垣はづき



首にかけたビジュアルメモリが噂の「あつめてシェンムー」。「シェンファもカワイイ」と石垣さんもお気に入り。

光吉猛修



久々登場、司会の光吉さんは、「シェンムー」ではサウンドディレクターを担当。

SPECIAL GUESTS

「シエンムー」最新情報も必見!!

去る2月11日、オープンしたばかりの渋谷・クラブSEGA渋谷で開かれた“中国四千年の秘技「中国雑技団ショー」”記念イベントに、「シエンムー」のヒロイン・シエンファ役である石垣はづきちゃんがゲストとして登場!! ……というお知らせは本誌でも何度かお伝えした通りだが(行った人もいるかな?)、この会場で「石垣はづきちゃんがオーケストラバージョンCDの発売、東京ゲームショウへのプレイアブルデモの出展、さらにはインターネット配信によるビジュアルメモリ用ソフト『あつめてシエンムー』の開発中バージョンの発表といった数々の新情報をコメントしていた」ことを本誌はすかさずキャッチ! そこで今号はさっそくそのイベント会場の内容をレポートしてみよう。ちなみに今回のイベントは、前半が中国雑技団による演目披露、後半は石垣はづきちゃんと司会の光吉さんとの「シエンムー」トーク&握手会でしめられ、多くのファンが詰めかけた。「東京ゲームショウもシエンファの格好で出るのでよろしくね(石垣)」とのことなので、ファンなら迷わず行くしかないぞ!



修道女

九龍城の修道院で働く心優しいシスター。すでに公開済みの“マリア像のある部屋”の画面は修道院なのだろうか?

建福

甘えん坊で元気な女の子。紅秀瑛の家の近所に住んでいるらしく、そのせいか秀瑛に非常に近づいているようだ。

陳 貴章

外見はクールだが、実は熱い男気の持ち主。自分の身内に対しては優しい反面、外的に対しては非情にもなる。

▶次ページはレン役・萩原匠氏特別インタビュー!

New Characters

さまざまなキャラクターのドラマが入り乱れる「シエンムー」、今回公開された新キャラクターはこの3人。なかでも陳は「涼と面識がある」らしく、本編のシナリオに深く関わりそうな予感も……。次週は彼らのCGモデルもお見せできるだろう。

集結した2.11

「もじもじ君スーツ」で今も頑張ってます(石垣)

石垣■(光吉さんに首にかけているビジュアルメモリはナニ?と指摘されて)これはですね、インターネットを使ってこの中にシエンファや涼といったいろいろなキャラクターを集めて遊ぶことができる「あつめてシエンムー」っていうソフトなんです。今、私が持っているものはデフォルメされたシエンファが入ってますよ。今は6人くらいが動いているんですが、最終的には100人くらい集めることができると思うので、名前の通りみなさん集めて楽しんでください。私のオススメは鳥隼です、すごくカワイイですよ。光吉■3月20日と21日には東京ゲームショウ'99春があるんですが、はづきちゃんはシエンファの格好で来てくれますか? 石垣■もちろん、行きます!「シエンムー」もちょっとしたプレイが初めてできると思うので、みなさんぜひ来てくださいね。(2月11日、クラブSEGA渋谷にて収録)

「石垣さんもカワイイけど揚陽さんもイイなあ(光吉)」

SOUND NEWS! 「シエンムー」の世界を一足先に音で聴く!!

あなたの胸の中に

「シエンファの歌は私のお気に入り、最近では自転車に乗りながらとか、お風呂に入りながら聴いてるんです。ぜひみなさんも口ずさんでくださいね(石垣)」と語っていた「シエンファのテーマ」、発表会でも披露されたメインテーマを収録したシングル、アルバムCDがそれぞれ4月1日に発売!! 絶対ゲットしよう!!



横浜発表会でも披露された伊織さんの美しい歌声をCDでぜひ堪能しよう。

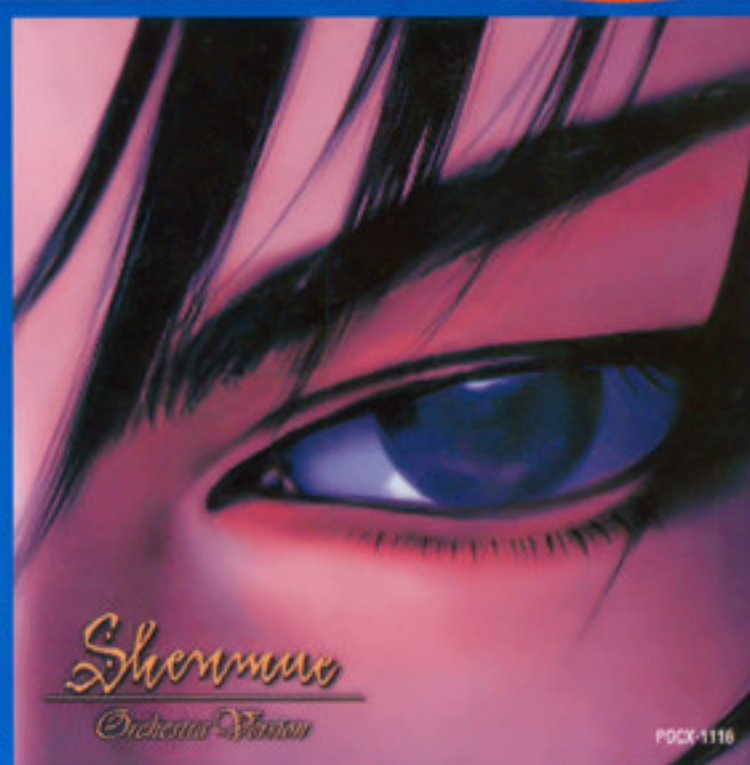
莎花(シエンファ)～江清日抱花歌～

定価1,000円(税込) 発売日4月1日

- 一 莎花～江清日抱花歌～ 作詞 浅田優美/作曲 井内電次/オーケストラアレンジ 松尾早人/唄 伊織
- 二 胡弓パルティション 作曲 井内電次/オーケストラアレンジ 松尾早人/胡弓 賈麗芳
- 三 オリジナルパルティション 作曲 井内電次
- 四 カラオケバージョン 井内電次/オーケストラアレンジ 松尾早人

シエンムーオーケストラバージョンCD 定価2,500円(税込) 発売日4月1日

- 1: シエンムー～莎木～ 作曲 光吉猛修 松尾早人
- 2: シエンムー～莎花～ 作曲 井内電次 松尾早人
- 3: 悠々の地 作曲 柳川剛 松尾早人
- 4: 獅子たちの旗 作曲 柳川剛 松尾早人
- 5: 朝もやの波音 作曲 渡辺俊幸 松尾早人
- 6: 招かれざる者 作曲 新田忠弘 松尾早人
- 7: 新たなる旅立ち 作曲 光吉猛修 松尾早人
- 8: シエンムー～江清日抱花歌～ 作詞 浅田優美 作曲 井内電次 松尾早人



愛と勇気の壮大な物語が広がる

【会場で明かされた!? 石垣はづき制作秘話②】「モーション握りの後に声を入れるアフレコがあるんですが、体を動かさず声だけでシエンファを表現するのは今も苦労しています。今制作の合間をぬってボイストレーナーさんの指導でトレーニングの日々を送っているんですが、よく腹筋してるところをチームの方に見られてて……ちょっと恥ずかしいです」

MAKING OF Shenmue

第3回

INTERVIEW 役者との同化

本作の出演者で最も個性的な人物、それが萩原匠氏だろう。「役に近づく」のではなく、もはや「刃武鷹=萩原匠」である彼の魅力とは？ 3週連続インタビューの最後は、ある意味「シェンムー」の役作りを一番体現している彼で締めくくろう。

MOTION ACTOR



香港のストリートギャング。研ぎ澄まされた性格からいつしか刃と呼ばれるようになった。

「(レン役は)この人しかいない!」

隊長日記

横浜の発表会の頃から、ちょっと違った雰囲気を出していた萩原氏。発表会で「もうレンはこの人しかいないと思った」と裕さんが言っていたが、実際に話を聞いてみると、その採用までの経緯にはいろいろあったようで面白い。地方発表会のビデオでも、「なんたって、ギャングの頭ですからね、アバディーン

の仲間の行く末を心配して……なんて気はさらさらないっすよ。コイツは。そんな他人のことなんか気にとめるヤツじゃないっすよ」なんて、レンについて話していたが、そのへんの心情が、涼やシェンファとの出逢いでどう変わっていくかが、また見どころなんじゃないかと思う。あとになってみると、きっとすご



涼や莎花同様、石膏像からモデリングされたレン。役の重要さがうかがえる。



危険な香港で暮らすしたかさと冷静さをもちながらも芯の熱い男、レン。本編で、彼は涼とどのような出会いをするようになるのだろうか？



発表会で公開されたQTEは「実際に手錠をつけ皮が剥けるまで撮影した(萩原)もの。その成果あって、この場面は手に汗握るシーンとなっている。

最終審査まで進めたみたいで(笑)。で、その最終審査場に行ったら、なんと裕さんがいたんですよ。驚きましたねえ。その頃、俺はバーチャに夢中だったから、裕さんの顔は知ってたんで。で、「なるほど。こいつは映画なんかじゃなくて、ゲームなんだな。裕さんもスゴいねえ。今度は映画みたいなゲームを作るんだな」って、内心盛り上がり(笑)。俺自身も、裕さんと話す機会なんて、もうないかもしれないから、「俺みたいな人間も日本にはいるぞ」ってことだけは伝えておこうと。審査の時、裕さんに俺の生き様をいろいろ語って(笑)。話の内容は、どうってことのない話題なんだけど、裕さんもなんか感心して聞いてくれて。

俺を使ってること自体、本作のスケールがデカイ証拠です(笑)

——3週連続でお贈りした役者インタビューの最後を飾るのは、主人公・涼のライバル(?)であるレンを演じる萩原匠氏だ。鈴木裕から「レンは萩原君しかいない」と絶賛され、レン役に大抜擢されるまでの過程とは？ まずはそこから入ろう。

萩原■僕はね、主人公・涼の役の松風君と比べたら、もう全然立場違いましたよ(笑)。まず最初の話で、これはキャラクターものの映画だって聞かされてたんですよ。で、俺はチャイ役でほぼ決まりだったみたいなの。その時に「俺ってこんな役まわりなのかな、なんか寂しいなあ」とか思って、当たって砕けるな気分で「もうちょっと他の役もやらせてみてよ」ってことをいろいろ言っちゃったんですよ。そしたら、「じゃあ、萩原君のウリを言ってもらえるかな」ってきたんで、俺は「そんなのは皆さんが僕を使ったあとに判断してくれればいいですから。じゃあ自分の生活ぶりを話しますよ」とか言って、好き勝手やっちゃったんです。「1日365日のうち364日、酒飲んでます」とかね(笑)。ただ、そのおかげで

——その時の裕さんの会話で印象に残ったのは？
萩原■例の話があるじゃないですか。コーヒーの。

レン・ウーイン 刃 武鷹役

「ゆったりたっぶりしっとり」ってヤツ。裕さん、「今回の作品はカップ一杯のコーヒーじゃなくて、ドラム缶くらいの量を用意するんです」ってね言うんですよ。で、それを聞いた俺は「そう言うからには(俺を使ってくれるなら)、オレはホントに暴れますよ、俺はミルクじゃないスからね。静かじゃないっすよ」って言ったんです。そしたら「大丈夫。もっと大きい作るから。もし萩原君がはみ出ちゃったら、それより大きくするから」って言われて。そしたら、実際、俺みたいなヤツでもはみ出せないくらいスケールがデカくなって(笑)。

萩原匠 エピソード

最初はレンではなく、チャイ役だった!?

残忍で狡猾な殺し屋チャイ。発表会でもその残忍で恐ろしい姿は印象的だったが、この役は当初萩原さんになりそうだったという。「最初はえー?とか思ってたんですけど。まあ似てるかもなー、とも思って(笑)。役作りの時はこうやりにいいですか? いいよ、それ気持ち悪いねえなんて話してたんですけどね」と萩原氏。



恐ろしい動きを見せようと萩原氏も色々工夫したとか……。

Image Board

レンのイラストは駅貼りポスターとして昨年目にした人も多いはず。すべてはここから始まった……。

「シェンムー」に魂を吹き込む役者たち Vol.3

刃 武鷹(レン・ウーイン)役—萩原 匠

—鈴木裕が認めたその魅力とは?—

く味のあるキャラクターとして、みんなの心にレンは住みついていくことになるような気がする。さて、そんなレン役の萩原さんだが、どうやら口で言うより、結果を見てくれというタイプのような。完成したレンの役者ぶりにはぜひみんな注目してほしい。(たいちょう)



3週連続インタビューはどうだったかな? 最後となる今回は松崎、石垣、萩原3人の合同サイン色紙も大放し!!

レンを意識せずに自由に演じる、それが自分のスタイルなんです

—レンの役を1年以上も演じて、現在も撮影が行われているわけですが、萩原さん個人はレンというキャラクターをどうとらえていますか?

萩原 ■俺はレンと同化しているのか…って聞かれたら、「わかんない」ですよ。「自分そのままを演じてほしい」って裕さんに言われてるから。芝居というより、俺なりのリアルな反応で演じようって心がけてますから。たとえば自分が「仲間や、女の前でこんなコトをするのはやだな、カッコ悪いな」って思えることは、意識してやらないようにしている。あと、これだけ長く演じていると「レンはこういう人間だ」という固定観念が自分自身についちゃうから、逆にそういった情報を「覚えないようにする」。それが逆に難しい。要するに俺にとってのレンは自分の“素”な部分をいかに出し続けるか、ですよ。

ないこと、と同時に逆にそうした新しい常識を全員で1年間学んできた感じがしますね。

—スタッフとの共同作業で得たものは?

萩原 ■今の世の中、完熟した技術を求める風潮があるじゃないですか。でも、それって将来のことを考えるといずれは腐っちゃいますよ、って言いたい。この仕事って、誰もがトライしたことのないようなことをやっているんですよ。でも、だからこそ何が生まれそうな期待感もいっぱいあるんです、ここには。

—では、最後にユーザーにメッセージを。
萩原 ■もうそれは全部作品に込めてありますから、今は言うことないです。俺がすごいよ、と言うよりこの作品が皆さんの手に届いてから話をしたいですね。



クンクラえっすよ!

完熟したモノなんです

はぎわら たくみ 萩原 匠

—これまでの仕事と比べて、違いはありますか?
萩原 ■面白いっすよ。まず、仕事をはじめてもう1年以上になるんだけど、毎日セガのスタジオに通ってるから。初めて会社勤めした気がする(笑)。まあそれは冗談だけど、モーションキャプチャーは演技のごまかしが効かないから、どの演技も真剣にやらなければならないっすね。殺陣のシーンなんか、最初は相当しごかれましたよ。「うまくいったら、鎖骨に入るから狙ってね」とか言われて、実際蹴ってたし。今思えば危ないですよ、あれは。本気で当てにいったもん(笑)。今までの常識が通用し

PRESENT 萩原匠サイン色紙+α!!

今週は萩原さんのサイン色紙、石垣・松風・萩原さんの合同サイン色紙を各1名様にプレゼント。あて先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎24-1ソフトバンク(株)ドリームキャストマガジン編集部「莎木サイン」係まで!

萩原 匠



サイン色紙1名様プレゼント!

PROFILE

- 本名 萩原 匠
- 生年月日 昭和49年9月15日
- 出身地 群馬県
- サイズ 身長177cm/体重55kg/頭まわり58cm B90cm/W65cm/H87cm/Shoes27cm
- 特技 スキー・バイク・和太鼓
- 芸歴
- 舞台 明治座「おしゃべり伝六 一番手柄」 所沢市民ホール ミュース「レディーアンをさがして」 ジェルスホール「ドリームエクスプレス」 赤坂プレイボックス「太平洋ベルトライン」 築地プレイホール「THE RATS」 東映「闘龍伝」
- 映画 ANBレギュラー「炎の消防隊」 CX「めざましテレビ」 CX「対極の天」 CX「三番テーブルの客」 CX中山秀征の「写せ」(優勝) ANB土曜ワイド劇場「女請負人」 CX金曜エンタテイメント「三番目の秘密」—知りすぎた男— 「ゆーがたチャンス」 「Brand New Species Show」
- TV
- ライブ

萩原匠さんへの! ファンレターはこちらまで! 〒150-0011東京都渋谷区東2-17-10岡本LKビル5F 株式会社ケイダッシュ

What's Next Week...?

次週はアクションで新情報が!?

次々と明かされる「シェンムー」最新情報、次週は以前に「さわり」だけ紹介され、みんなも気になっているはずのアクションバトルがらみのイベントとシステムをついに公開予定だ。また、この春目玉のこのソフト。きたる東京ゲームショーでは、3週連続で紹介した役者さん達が一同に会しながら、待望のプレイアブルサンプルが出展されるとの情報も入ってきたぞ。最新にして深い「シェンムー」情報は今後もドリマガにおまかせだ!!

張 (チャン)



イラストをもとに完成したチャン、顔の筋肉もCGでリアルに再現!!

花梨 (カリン)



発表会でも紹介された働き者な少女。実機映像ではホウキで店を掃除していたシーンを覚えている人もいるのでは?

Tom (トム)



物語冒頭の舞台である、横須賀で登場するトム。こうしたアジア系以外の人も、今後は公開されてくることだろう。

告知……

緊急告知!! ドリマガでは、まずは手始めに人気急上昇中のシェンファ役・石垣はづきさんの企画コーナーを現在準備中! まずはみんなからの質問のハガキやファンレター等を大募集だ。あて先は、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)ドリームキャストマガジン編集部「シェンムー」係まで!



3月11日、「リアルサウンド〜風のリグレット〜」の付属体験版としてではあるが、単なる画像や文字情報ではない、実体としての「Dの食卓2」が初めて我々の眼前に姿を現す。本編ははまだ開発途中にあるとはいえ、数々の研究と試行錯誤を繰り返しながら、ワープが出した1つの答えが、この体験版であることに変わりはない。ついに本編シナリオのラスト部分を完成させた飯野賢治氏に、体験版開発にまつわるお話と「D2」本編の最新情報をうかがった。

体験版の制作を終えて 今思うこと

「今回の体験版というのが1つの区切りとなって、いろいろな技術的問題を解決できました。ワープの問題とライブラリやツールの問題と、ドリームキャストというハードの問題とがありまして、これまでは対処療法的に解決していたのですが、今回それを全部突き詰めてみ

たんです。技術的に初めてのことが非常に多かったせいもあるんですけど、デバッグから調整から大変でした。でもこ

のまま放っておいて作ってたら、たぶん開発終了の頃には多くのバグや調整に悩まされることになったでしょうから、これは本当に今のうちからやっておいてよかったと思います。このことは体験版を作ったことの意義として大きいです。

体験版の内容ですが、「D2」のことを知り尽くしたいと思うユーザーが“満足と不満足の間くらい感想”をもってもらえるように狙いました。僕は今まで体験版が出るようなゲームにはあまり興味がなかったんで、“体験版”というものがよくわからなかったんですが、この機会にいろいろな作品の体験版をやってみまして……。この間も、あるゲームの体験版をやってみたのですが、長時間遊べたのはよかったけれど「だいたいこういう感じで最後までいくんだろうな」っていうのがわかっちゃったんですね。それで、僕の中では結構おナカいっぱいになっちゃって。すごく楽しみにしてたゲームなんですけど。だから、あまり見せ過ぎるのも嫌だけど、かといって出し惜しみして不満が出るもの嫌だし。だから、バラバラな要素がたくさん入ってて、それが全部つながっていない状態にしたんです。やり終わったユーザーには「なーんかよくわかんないな」って感想をもたれても仕方

ないですね。つなげることは簡単なんですけれど、全体を見渡せた感動ってのは「D2」製品版までとっておこうと考えました。

そういう意味では、量自体はあるんですけど「D2」全体で言いたいストーリーというのは見えないと思います。ただ「D2」の世界観とか質感といったものは伝わると思います。

僕らが「D2」で見せたい側面というのは2つあって、1つは以前からお話ししている“白の世界”。そしてもう1つは“CRAZY EXPO'99”と呼んでいるものです。狂気の博覧会として、様々に狂ったモノを扱って見たかったんですよね。それにはファーストシーンを見せたり、スチュワーデスのバトルに挑むのが一番だと思って。それはすぐに終わったんですけど、もう1つの“白の世界”には制作当初かなり悩まされました。まず、雪面と接地面というのは違うんです。これが大変だった。雪の上を歩くと足が埋まるんです。スノーモービルももちろん埋まりますよね。だから、深いところは深いし、浅いところは浅い。つまり地形を二重にもっているってことなんです。乱暴に作るなら“雪面と接地面の間の雪の厚み”をすべて同じにしたり、ランダムで変えたりしたらいいんですが、僕らはそのへんをちゃんと作りたかったので、

「Dの食卓2」+ワープ+'99年発売+5,800円+

あ2 JMT



きちんと二重の構造をもたせました。それを感じてもらうには、やはりプレイヤーに外を歩いてもらうのが一番手っ取り早いんですが、でもそうすると、ただブラブラ歩いているよりイベントも起こったほうがいいし、それなら戦闘も……ってことになってしまいます。けれど、ザコ戦を1つ2つやってもおもしろくありませんので、考えた結果、じゃあスノーモービルがいいんじゃないか、というところに落ち着きました。スノーモービルは一応走るのが目的ですが、走らないで止まると、風の流れが変わったりするんですよ。木が揺れたり、雪が流れたり、足元にフォグがきたり、天候などの細かい設定も見ることができます。ハードウェアのフォグももちろん使いますが、それとは違うワープ独自の、雪が重なってちょっとぼやけているという感じもうまく表現できるようになったと思います。雪に関してはサウンドファイルの再生時にもバックは雪景色ですから、そちらもぜひ見てほしいですね。雪の降りかた1つについても、カナダの雪の感じが出たと思います。1個1個の雪がそんなに水分を含んでなくて、ふわふわ浮きながら落ちていく感じがあって、なかなかいい雰囲気です。」

細部の表現についてのこだわりは、今までも再三にわたって飯野氏の口から語られたことである。ではなぜワープはそこまでこだわるのか。現在「D2」が描こうとしている事物は、ユーザーの誰もが、その違いを容易に理解できるといった描写ではないだろう。そこに敢えて挑戦するに至った経緯とは、どのようなものなのだろうか。

「ワープらしさ」とは？ その答えが体験版でしめされる

「体験版の制作にあたっては、技術的な試行錯誤もさることながら、作品自体の方向性が定まりきっていなかったむずかしさもありました。一言で言えば「D2」らしさとは何か、ということです。それはやはり、最初にセリフやストーリー、そして世界観があって、それを守っていくという方向なんですね。そういった全体像を前提に作っていきながら、雰囲気を重視するのが、ワープらしいやりかたなんだということを去年の冬ぐらいからやっとわかってきました。そして他のゲームとポリゴン数をくらべて「うちはいくつ出せたか？」というようなポリゴン競争は、もうやめようと思うようになったんです。実は開発当初の

頃は、結構そこにこだわっているところがあったんですが。でも、数で勝負していくようなものは「D2」ではないし、ワープという会社のキャラクターも含めてちょっと違うなと思ひまして……。例えば、ゲームによっては並行光源1個だけで、ライトの表現もただ濃い色を描く場合もありますが、僕は本当に光らせたいんです。月明かりのように世界全体を照らす光源が1個と、それ以外にもちゃんと光源の位置と強さと角度をもっているライトを配置したりするんです。そうやって作った絵は独特な雰囲気が出るんです。本当はみなさんにぜひ見てほしかったんですけど、体験版には夜のシーンがないのが残念です。だから、最近はポリゴン数をどんどん増やしていこうということよりは、最終的にどれだけ良い雰囲気が出せるかっていうことに力を入れるようになってきました。雑誌に載った時の写真の見栄えを重視するなら、やはりポリゴン数が多いほうがいいでしょうけれど、プレイ感覚やプレイ後に心に残る風景ということとなると、やはりちょっと違うと思ったんです。以前、鈴木裕さんともちょっとお話ししたことがあるんですが、ドリームキャストのテクニクって“こうやったらすごくなる”という画期的な方法というのがあるわけ

アクションRPG+ビジュアルメモリ、通信機能対応

決定版



じゃなくて、細かいことを積み重ねていくことで最終的にはすごいこともできるって感じなんです。その詰めに非常に時間がかかるんですね。開発における作業はすごく大変なんですけど、おかげで何とかかなりそうです。」

技 術的な部分に関しては、以前よりCRIのADXの使用がアナウンスされている。ADXとは、簡単に言えば音声データをプレイヤーの操作に合わせてタイミングよく出すことができるツールのこと。通常の音楽CDレベルの音質のデータならば、最大4つまで同時に再生することが可能で、このADXによるマルチストーリーミングを使えば、例えば「2種類のBGMをフェードイン・フェードアウトでつなぎつつ、複数の登場人物のセリフを同時発音し、さらに効果音を鳴らす」といった演出が可能になる。これは本編だけでなく、体験版でも使用されるそうだが、今回のインタビューでは、さらに新しい技術が盛り込まれることが明らかになった。

CRIとワープの技術が融合して 真のドラマを誕生させた

「今までのゲームにおいて、なぜストーリーやドラマを感じるソフトが少なかったのかっていうと、イベントシーンの処理の方法に理

由があると思うんです。長いイベントシーンを作ろうと思ったら、普通はムービーなんですよね。リアルタイムだと短くなるんです。その理由は、実はこれまでのゲーム機の性能として長いリアルタイム映像を表現できなかったからなんです。通常、全部オンメモリ上にデータを残さなくちゃいけないから、例えば、リアルタイムのムービーが30秒~1分あるゲームだと、1コマ1コマの動きが少ないんです。それでも動いているように感じるのは、カメラアングルなどの演出によるものが大きいですね。緩急の激しい動きとかで、でもそれは意図したテクニックというよりは、できないからそうしていた、ということです。だから、長い時間キャラクターをちゃんと動かそうと思ったらムービーにしてしまう。そういう裏事情があるんです。でも、僕らはそこを解決しようと思ひまして。ワープにとってドラマって一番やりたいことですから。たかが1秒でも、僕はドラマって切れちゃいけないと思うんです。かなりいい演出してるなと思えるゲームでも、イベントシーンの途中でデータ再読み込み、再ロードが入っちゃうとシラケちゃうんですよね。だから「D2」では、ワープが開発したストーリーミングモーションという技術を使います。これをしっかり

やってるゲームはないと思います。GDのデータの中にアニメーションのモーションデータを書いておいて、それを再生しながら動かすんです。キャラクターが動くっていうのが、セリフが聞こえるとか曲がかかるっていうのと一緒ってことです。そういったCRIの技術とワープの技術がうまく融合して、初めてここまでできたんです。リアルタイムでロードブランクなしで数分間動いたものってないと思います。理論上は1時間でも2時間でもできるので、この技術の可能性はすごくおもしろいと思います。今後のゲームの開発にも、ワープだけじゃなくて他のところにも役立つと思うし。こういうところもドリームキャストの素晴らしさです。」

リ アルタイムとムービーといえば、'98年5月23日の「D2」制作発表会で上映されたムービーと現在最新のビジュアルとして公開されている山小屋のシーンのリアルタイム映像には重複している部分があることに気づく。これは、以前はムービーで処理されていた部分が、現在はリアルタイムになっていることを指すのだが。

リアルタイムによる表現 その限界への果敢なる挑戦

Kenji Eno



「ファーストシーンの山小屋でのテロリストの変貌は、ずっとリアルタイムではできないと思ってました。触手が飛び出して血が出るし、その触手は何本も出るわけですから。そこからもう1本で花が開いて、さらにもう1本でキンバリーをつかむと、関節が何十個ってなってしまうんですよ(笑)。そんなの無理だと思ってました。実はファーストシーンも、技術的に欠けてる部分がまだ1カ所あるんですけど、これは体験版に間に合わなかっただけで、近い将来できることで、今言うところを見られちゃうから黙っておきます(笑)。あと、どうしてもできなかったことが2つあります。間違い探しのように見ると「あ、こんなことが」っていうのがあります。それはギリギリを超えてしまった部分ですね(笑)。

ファーストシーンにも見られる、こうしたたたまかける演出っていうのは、彼女に「誕生日プレゼントだよ」って花束を渡しつつ、後ろに隠していたネックレスを取り出して見せて、さらに実は婚約指輪もあるんだ! といった演出に似てますよね(笑)。そういう「もう出ないだろう、えっ、まだ出るか!」っていうところでびっくりするわけじゃないですか。テレビの通販番組でも、これで1万円だって言って、見ている人が心の中で「どう

しよう?」ってギリギリのところで悩んでる時に、さらにコレとコレとコレもつけちゃうと言われると、OKの上にさらにプラスがつくから買おうと思うわけでしょう。それと同じです(笑)。テロリストが出てきて騒いで、触手伸ばして「すげえな」と思ったら花まで開いて「わっ!」と思ったら、さらに触手が伸びてきて、そこからさらにトドメの触手からビヨーンと伸びるみたいな。「まだくるかい」みたいな感じ。技術的に見ても「もうポリゴンも関節も出ないだろう」と思わせておいて、まだ出るってダメ押しするという(笑)。

人は何に驚くのか、そして何に恐怖を感じるのか、というテーマは、以前大槻ケンヂ氏との対談でも語っていただいたことがある。驚き、不安、恐怖、そして笑いも含め、人の感情を揺り動かす原因はさまざまだが、その根源にあるモノは、突き詰めれば同じだとも言えるだろう。

何を笑うか何に泣くか 大人の鑑賞に耐える内容を

「人は物理情報を超えたものにびっくりするんですよ。小さいコップから小さい花が咲くのは当たり前だけど、小さいコップから大きな花が咲いたりすると、みんなびっくりする。

物理的におかしいことをやると、予想外でももしろいとなるわけで。よくSF作品のおかしさを論理的にたたく人がいますけど、物理的に合ったらSFじゃないんですよ。やはり「インディペンデンス・デイ」は巨大な円盤が出るからびっくりするわけで、あんなのはあそこで止まることはできないとか、あんな波動を出したらUFOごと飛んでっちゃうとか言ったら、おもしろくなくなってしまう。今、地球上にある物理で考えるんじゃなくて、もっと高次元まで含めての宇宙物理で考えるからおもしろいんですね。「D2」もそういうところまで突っ込んでやってるつもりです。スチュワーデスも、笑えて驚くっていうモンスターです(笑)。これも予想を超えたからおもしろいシーンだと思うんです。

やはり、恐怖映画でもコントでも小説でも、「笑いと恐怖」っていうことがすごい重要だと思うんです。ヤクザに脅されて「なんだこの野郎」とか言いながら謝るポーズをするというのがおもしろいわけで。そういう表裏をちゃんともっているっていうのは、大人の笑いだし、大人が鑑賞に堪えるシーンやストーリーだと思うんですね。やはり僕が好きな恐怖映画っていうのは、ジョン・カーペンターだったりデビッド・リンチだったりしますから

Manned JT



……。美人の女性をアップで見るとにはいいけれど、さらにぐーっと拡大して皮膚の毛穴まで見ると気持ち悪いっていう感覚。そういうものだと思うんです。隣に住んでる人の生活も、のぞき穴から見たら結構な恐怖映画だったりするわけで(笑)。そういったことを「D2」では演出してみたいんです。怖くて笑っちゃうしかない、みたいな。

他のジャンルのホラーとくらべると、ゲームのホラーっていうのは「ワッ!」となってビックリ! という種類の怖さが多いと思います。でも、それはホラーじゃないなあと。世界観とキャラクターが生きていてなんぼだと(笑)。今回の体験版で闘うスチュワードスは、たかだか一番最初のボスだから、この先もっとプレイヤーが困る状況が用意されていますよ。実は、スチュワードスが生きてるっていう噂を聞いたり、キンバリーが彼女の声を聞いたとか。都市伝説も恐怖の定番ですから。」

恐怖やホラーに対する向き合いかたについては長い歴史のある映画や小説と、生まれてたかだか10数年のゲームとでは確かに違うのかもしれない。しかし、ゲーマー人口やそれを構成する年齢層のことを考えると、この試みはかなりの冒険であるとも考えられるのだが。よほどユー

ザーを信頼していないと、できないことであることは間違いないだろう。

ユーザーを信じているからこそ 本当に作りたいものを作った

「『風のリグレット』の時に、ユーザーはこちらがかなりなことをやっても、ついてきてくれるんだなとわかりました。でもよく考えたら、みんな映画を観て笑ったり泣いたりしてるわけですから、あたりまえのことでした。やはり、こちらの提供するもののレベルが低かっただけなんだなと思って。それが「Dの食卓」や「エネミー・ゼロ」の反省でもあるんです。もっと初めから、高いところでやってよかったんだって痛感しました。「エネミー・ゼロ」の時に「これやってもわかんないかな」なんて思ってやめたこともあったのです。「風のリグレット」の泣ける演出とかってかなりのレベルのことやってるんですよ。悲しいことで泣かせてるわけじゃないから。幸せ泣きなんです。映画でも小説でもなかなかできないテクニックですし、作品としてもなかなか高いレベルだと思うんです。ユーザーのほとんどの人がそういった感想をもってくれたんで、非常に強い信頼につながりました。じゃあ「D2」ではもっともっとやってみ

ようかって(笑)。」

ユーザーへの厚い信頼と、それによって支えられた思いどおりの作品。理想的な状況の中、生み出されようとしている「D2」だが、心配症な人はきょうこう思ってしまうはず。「では、その作品は自分が想像しているとおりのものなのか?」と。ごく序盤の映像やストーリーについては公開されているものの、全体像については未だ謎が多すぎるのも、また事実だからだ。あまりに過剰な情報は禁物とわかってはいるが、どんな雰囲気をもつストーリーなのかは知っておきたい。それを解く手がかりは“CRAZY EXPO'99”というキーワードにあるようだが。

怖がってもいいし笑ってもいい そして最後に“very much”を

「『D2』のもつテイストを“CRAZY EXPO'99”という言葉として表現したのは、実は去年の年末くらいなんです。それまでは“狂って笑えて、かつ見世物的なフリークショーである”っていう具合で。文章にはなるんですが、パチっとはまる一言がなくて、やっとこの言葉で落ち着きました。だから、笑いながらやってくれてもいいんです。恐がってく

CRAZY



れなくてもいいんです。次々登場するモンスターに対しても「次のイカレ野郎は誰だ？」みたいな感覚で接してもらっても（笑）。雪山で待っている大勢のイカレた連中を、順番に見ながら進んでいく、っていうだけでもおもしろいんですけどね。そしてプレイしていくと、きっと自分自身のこともすごく不安に感じ始めると思うんです。そういうストーリーですからね。いくところまでいってます。最後の最後はすごいですよ。「これはどうだろう？」ってみんなが思う（笑）。スチュワーズのシーンでも、なるべく首かしげてほしいですよ。あんまりアレを受け入れないでほしいな、人間として。倫理のことをちょっと気にしたりとかしてください（笑）。そのぐらいで、半笑いしながらやってくると結構楽しめる作品だと思います。

例えば誰か2人にプレイさせた時、その2人がそれぞれどう反応するかっていうのが見ものだと思いますよ。ゲームというのは個人的なメディアである反面、パーティプレイや自分がプレイする横で誰かが見ているという状況もあり得る。1人の時は非常に個人的な作品として笑っていられても、誰かが一緒となると、ちょっと良識ぶって「こういうのもどうかねえ」みたいな反応をしてしまうこと

もあるでしょう。そのあたりへ挑戦している部分もあるんですよ。恋人とか夫婦とか友人とか、いわゆる信頼できる他人との同時プレイでどう反応するか、みたいな。常に考えているのは、恋人同士で、彼女が発売直前のCMとかで興味をもって彼氏に「買え買え！」って言って買わせたとします。ちなみに彼氏は「風のリグレット」のファンだったりするんですけども（笑）。で、彼女自身はやらないで彼氏にやらせてるんです。でも恐がってるのは彼氏のほうで、彼女は「目から蝶が出てきたよ〜」って笑ってる。そういう感じが理想というか、そこはやはり外しちゃいけないなと思ってます。かなり個人的なんですけど。

この間、飯田和敏氏にD2体験版をやってもらったら「あきれた！」って言い残して帰っていきました（笑）。最高の賛辞だなと思わせてね。「あきれた」っていうのが、変なtoo much 感になったらいけないんですけど、やはりmuchぐらいの感覚はあったほうがいいと思うんです。今までのワープ作品にはthank youに、very muchとかmuchってつくようなモノが欠けてたと思って。too muchのものはすごく多いんです。やたら広いとかやたら長いとか。それはよくできてると思うし、すごいと思うけれど、なんかtoo much

だと思って。何十時間プレイだとか、何本ストーリーがあるとか、そういうのは、僕はプレイヤーとしても「もういいや」っていう気がしてるんです。そういうtoo muchじゃなくてthank you very muchだと思って。今凝ってるのは、なるべく広げないことなんですよね。マップを広くするのは簡単だし、敵の出現率を変えれば長いゲームにするのも簡単なんですけど、それは違うなと思ひまして。短い長いっていうことでなくて、本当によかったな、いいもの得たな、って思えれば、それでいいと思うんです。」



飯野賢治。1970年5月5日生まれ、東京都出身。株式会社ワープ（WARP）代表取締役。「Dの食卓2」では企画・脚本・音楽・監督を担当。シナリオ執筆も終わり、開発もいよいよ佳境だ。

EXPO'99

MASTER OF FIRE
 甦りし炎の翼

BURN GRIFFIS

バーン・グリフィス
 ■Age/20
 ■Class/中量級
 ■Voice as 真殿光昭

人類に絶望した親友の、歪んだ理想。その暴走を止めるべく友との死闘に臨んだバーンだが、突如起きた爆発が決着を阻んだ。降り注ぐ瓦礫の中、咄嗟に張られたバリアが守ったものは——。それから2年。傷の癒えた炎が、長い眠りから目覚める。中断された戦いに、決着の時が訪れようとしていた。



バーストエンド
 巨大な炎の手を出現させ、前方近距離にいる相手をつかんでから吹き飛ばす。「2012」の新技。



PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE



トライアングルヒート
 敵を炎のエンブレムに張り付け拘束する技。コマンドを追加入力するとエンブレムが爆発。



BURN's EPISODE

バーン、キース、
 ウォン、そして
 もう一人のエミリオ
 使用可能!!



ゴッドフェニックス



2P

身体から吹き出す炎でフェニックスを生み出し、相手に放つてダメージを与える。バーンの使う中で最大の超能力技。

真の戦いが





湧き上がる冷気が氷の龍となって放たれる。龍は相手に巻き付き大ダメージ。キース最大の技



フリジットスピア

ブリザードトウース

アーケード版ではすでに活躍中、時限式の隠しキャラだった前作のメイン主人公たち3人が、DC版でもやはり使用可能に！ しかもDC版は彼らに加え、以前ご紹介した黄金の羽根のエミリオ+深層意識に潜むもう1人のエミリオも使えるようになるのだ。ただし、彼らを使うためには、DC独自のある条件が必要だという。その発動条件については、続報を待て！！

新技。氷の槍が、相手を背後の壁に縫い付けた後、手前に向けて吹き飛ばす。



完成度 **100%**

- タイトル●3月4日発売●5,800円
- 対戦アクション●2人同時プレイ可能
- アーケードスティック対応
- ぶるぶるぱっく対応●使用ブロック数:9

メーカーから一言

DC版「サイキックフォース2012」日本縦断イベントサイキックキャラバンの福岡での開催が決定しました！！ 2月21日、場所はベスト電気福岡本店11Fベストホール、時間は10時からです。参加は自由なので、みんな来てね！

サイキックフォース トゥエンティトゥエルブ

とも親友の暴走を止めるため、甦った灼熱の炎。絶望の中、再び立った凍てつく希望。そして凶星の陰に笑う時の支配者。話の鍵を握る待望の3人が、1999年、DC版でも参戦決定！

KEITH'S EPISODE



2年前の戦いで重い傷を負ったバーンを癒すため、キースは彼を冷凍睡眠させていた。だが、目覚めたバーンの意志は変わらない――。



フリジットプリズン

絶対零度の冷気の粒子を扇状に拡散し、その冷気の帯に触れた者を氷の結晶に閉じ込める、拘束技。

KEITH EVANS

キース・エヴァンス

- Age/19
- Class/中量級
- Voice as 津久井教生

サイキッカー集団ノアの総帥として親友バーンと対峙したキースは、突如起きた爆発の中で気を失う。だが意識を取り戻した時、彼は瓦礫の中でバリアに守られていた。救ってくれたのは、まさか……？ その後、一度は総帥の座を去ったキースだが、崩壊寸前の新生ノアを救うため、再び戦場に舞い戻る。

MASTER OF ICE
新生ノア総帥

始まる。



空間を歪め、2人のウォンがいるように錯覚させる。敵の遠距離攻撃は歪み内のウォンを捕えられず、的を外してしまふ。



巨大な黄金の剣を虚空から呼び出し、相手に放って突き刺す技。追加コマンド入力で、さらに12本の短剣が空より出て大ダメージを与える。



遠距離時の強攻撃。時空の彼方から短剣を召喚、敵に放つ技だが、追加入力で放った剣を虚空に消し、敵の背後から再び出現させることも可能。



MASTER OF TIME

軍サイキッカー部隊司令官

RICHARD WONG

リチャード・ウォン

- Age/36
- Class/中量級
- Voice as 真殿光昭

戦闘バイオロイド・ソニア開発後、ウォンは軍と手を結び「人工サイキッカー計画」に着手した。人体実験を嫌うキースの下では、計画が果たせなかったからである。彼はノア本部を爆破し、多くの同志を売って軍と癒着。軍サイキッカー部隊司令官となる。だがこれも、彼にとっては新たなゲームの始まりにすぎなかった。

SECRET CHARACTERS

1 エミリオの特殊色を除き全モードで使用可能!!

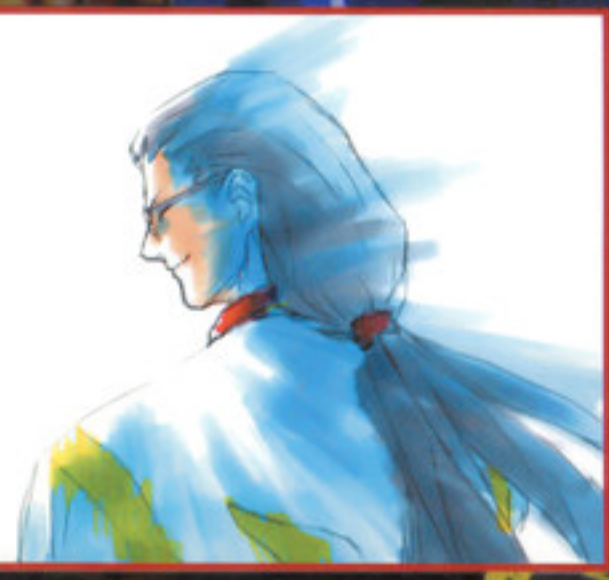
今回紹介した隠しキャラクターたちは、条件を満たして出現さえさせれば、どのモードでも使用可能。ただしエミリオの特殊色は、ストーリーモード（使用できるのが他キャラ同様1Pカラー限定）では使えない。

2 ステージセレクトに4ステージ追加

各隠しキャラが出現すると、彼らのステージが、ステージセレクトで選べるようになる。新ステージは以下の4つだ。



練習モードやウォッチモードでも使うことができる。隠しキャラの技やコンボも練習した!



黄金の翼のエミリオ & 深層意識のもう1人のエミリオ



エミリオのストーリーモードで最終エピソードに出てくるのが深層意識のエミリオ（右上）だ。



プリズムシール時のポーズ、および勝敗時のポーズが通常と大きく異なる。ボイスもすべて異なるもので、vs深層意識のエミリオ時は特別な勝敗台詞も聞ける。

「もう逃げるものか!!」

深層意識のもう1人のエミリオは、翼や技の色が薄氷色になる他、アークエンゼルのボイスが多く、vs黄金翼時の勝敗台詞も特殊なものが追加される。

「君は僕には勝てないよ」



「2012」で通常使用できるのは、1Pが白、2Pが赤い翼のエミリオ。だが条件が揃うと、アーケードではストーリーモードのエピソード7以降のみ使えた「黄金の翼（前作と同じ色）」バージョンと、同じくストーリーのファイナルエピソードで登場、アーケードではラスボスとして登場し、使用できなかった「もう1人」が選べるようになる。どれも性能は同じだが、勝敗時や超能力技のモーション・台詞などが変わる。BGMも、黄翼・深層意識専用のものが聞けるようになるぞ!

OPENING CHANGE



ゲームでバーンとキースの2人が使用可能になると、オープニングが変化する。通常の「マイトVSエミリオ」Ver.に加え、「バーンVSキース」Ver.が見られるようになるのだ。BGMは前作のアレンジ。もちろんマイトたちVer.もなくなりはないのでご安心を。

PSYCHICER's News 「2012」CM速報!!

近づく発売を前に、東京ヘリポートでCM撮影が行われた。放映期間は3月いっぱい。ベテランレポーターの東海林さんが、サイキッカーの戦いを、熱く実況してくれるぞ!



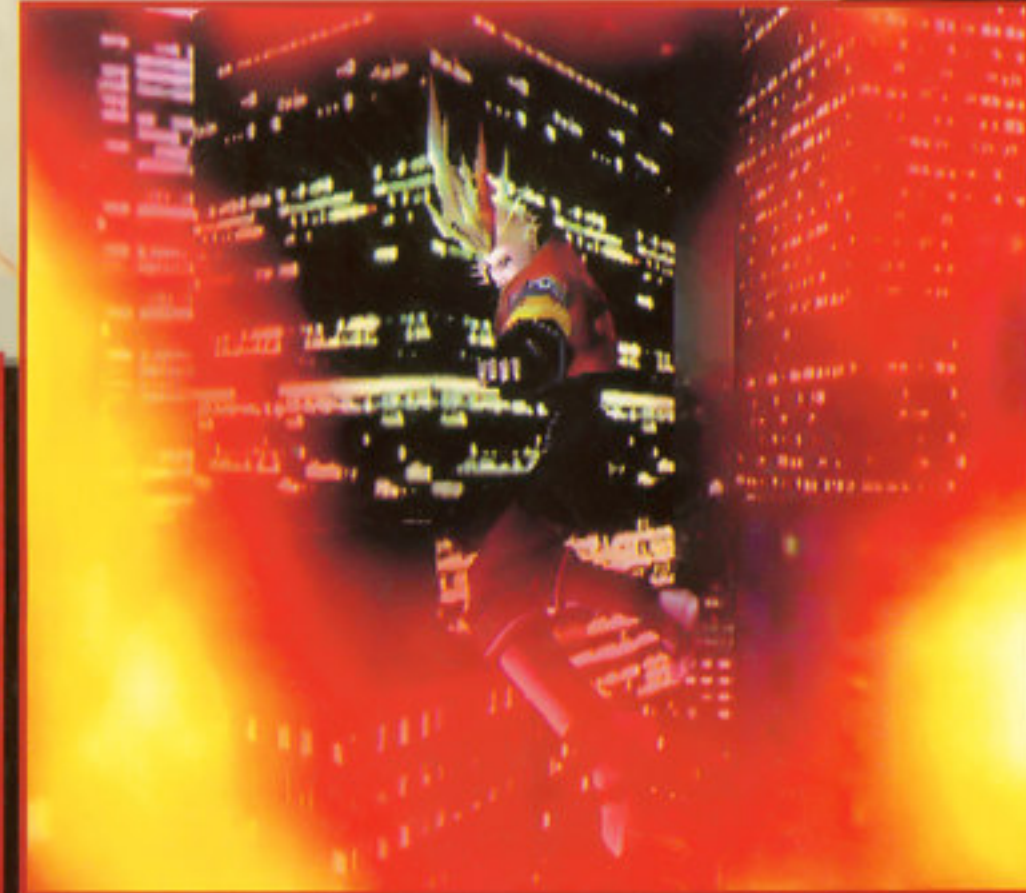
東海林レポーター



CM EPISODE

「信じられません、私の前で激しい戦いが繰り広げられております!!!」と、高層ビル街を飛ぶヘリ・アエロスバシアAS350から、サイキッカーの戦

いを東海林レポーターが中継。CM用の書下ろしCGではパティとマイトが見られるぞ! 次号以降で完成したCMを紹介予定。お楽しみに!



ぷよぷよサーカスのすべてを

発売直前
はつばいちょげん
大特集!!
だいとくしゅう

ぷよぷよ〜ん

発売が間近に迫ってきた「ぷよぷよ〜ん」。今回は今まで未紹介だったすべてのモード大紹介しちゃいます。

完成度 **100%**

- セガ
- 3月4日発売
- 対戦型アクションパズル
- 5,800円
- 1~4人プレイ可能
- ぷるぷるぱっく、VM対応

メーカー「すとーりー」の中盤以降は普通に連鎖を組むだけではなかなか勝てなくて特技の比重が高くなってきます。でもステージによっては特定の援助キャラを使えば攻略が非常に楽になったりするので、いろいろ試してみてください。(コンパイル・西村)



ぷよぷよファン待望の最新作DC版「ぷよぷよ〜ん」の発売までついに1週間を切りました。そこで今回は、これまでのおさらいを含めつつ、未公開の新モードも紹介していきましょう。中

には左の写真のようなぷよの常識を変えるようなモード(?)も……。この答えは記事中で確認してくださいね。それではご案内いたしましょう。これが「ぷよぷよサーカス」です。

おおしえします!!

サーカスがやってきました!!

ある春のうらかな日。今日もまたいつものように仲良く遊んでいるアルルとカーくん。アルルは先をいくカーくんを追いかけしていると、彼らの目の前にサーカス団の馬車が現れて、前に止まり

ました。そして馬車からピエロがヒラリと降りてきて、アルルたちに深くお辞儀を……。何のことがよくわからないアルルたちでしたが、とにかくサーカスのテントへと向かって歩いていくのでした。



ついにサーカスの開演です。そこに、団長がカーくんを舞台に呼びました。なんとカーくんを消して見せるというのです。

生まれて初めてサーカスを見に来たアルルとカーくん。胸をわくわくさせながら会場に着いてみると……。いったいここでどんなことが始まるのやら。



団長の掛け声とともにカーくんが消えてしまったのです。大喜びするアルルですが、このサーカスの団長の顔って、どこかで見たような？



空中ブランコや玉乗り、ぶよの火の輪くぐりなどのサーカスの出し物も終わり、ついにフィナーレを迎えました。そしてカーくんをつれて帰ろうとしたアルルですが、実はカーくんは……。

いつもモップを手放さないメイドさんのキキモロ。とにかくきれい好きな性格で、ほこりやゴミが大嫌いという、かなりメイドさんに合った性格をしている。しかし、その清楚なイメージとは裏腹に、お掃除中の彼女のジャマをすともものすごく怒られちゃうんだ。



先ほどのマジックで舞台上がってから帰ってきていなかったのです。アルルはカーくんを迎えに舞台裏までいったけど、そこにもカーくんの姿はありません。不安になったアルルは近くにいたガイコツの格好をしたサーカス団員にカーくんの居場所を尋ねたのです。そこから、アルルの長い冒険につながることも知らないで……。



さあ、

アルルの大変な1日のはじまりです。

GO to NEXT PAGE!



お掃除大好き

キキモロ



まだまだ簡単なこのコース。これくらいの問題はすぐにできるような腕前になりましょう。問題は全部で10問出題される。

甘ロコース



激甘コース
激甘コースということだけあって、かなり簡単な問題ばかり。本当にぶよぶよをやったことがない人はこれからチャレンジだ。



辛ロコース
これができれば腕前はかなりのもの。よく見るとインキュバスがいるじゃないですか。実はこれは惜しくも今回出演できなかったキャラ。この他にもいる？

【あなたのぶよの腕が試される】 とことんなぞぶよ

このモードは次々と出される問題に答えていくというもの。問題には、4連鎖してみてもとか、18ぶよいっぺんに消してなど多くの問題が用意されているぞ。特

にこのモードはぶよの消し方や、連鎖の組み方の練習にもってこいだ。このモードで練習しておく、対戦をして、いざというときに役に立ってくれるのだ。

コースは全部で5種類



中辛コース
本コースがクリアできればストーリーモードもクリアできる腕前はあるかな？ “とことんなぞぶよ” は次の問題のことも考えて積めるようになると格段にタイムが縮む。



激辛コース
この激辛モードがコンスタントにクリアできるようになればもう言うことはありません。あとはタイムとの勝負？

ディレクター・菅家さんに聞く 激辛コース、開発者のタイムはどれくらいですか？

現在の最高タイムは4'49" (私) です。睡眠不足状態でのプレイなのでまだまだ縮まるとおもいます。ポイントは次の問題のことも考えて、ゴミを出さないようクリアしていくのが好タイムを出すコツでしょう。それと自分なりのパターンを作ってしまうといいですよ。

ステージ紹介

STAGE 1

毎度のことながら、お茶をすすっているスケルトン-T。お茶の心がわかっていないアルルの根性を叩き直そうとするけど、その弱さは相変わらずなんだよね。いまだにぶよを回転するということ覚えてないみたい。



カーくんを食べ物と間違えてる。それにしても飲んだお茶はどこに？

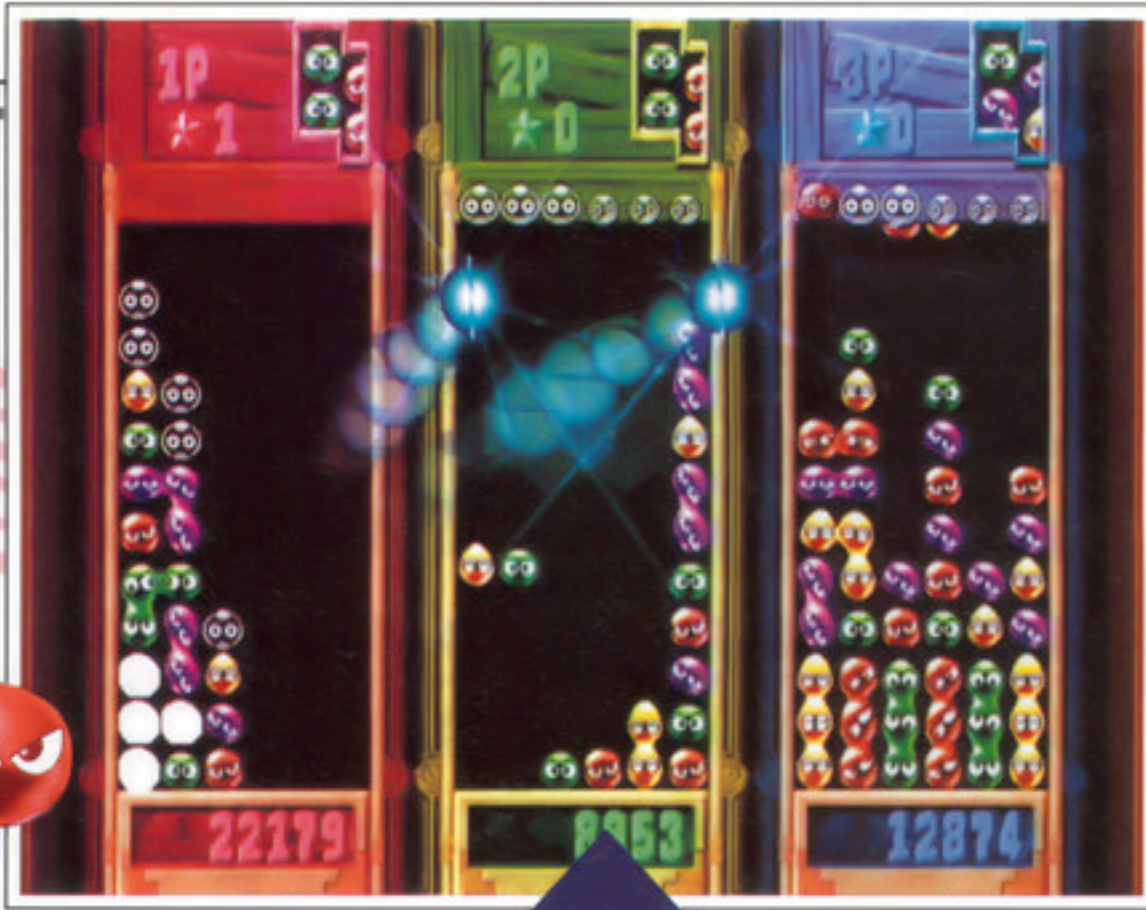


があくん？ はて…？
…それって ウマいのが？



スーパー★ダイナミックお茶ボンバー

スケルトン-Tの技はスーパーダイナミックお茶ボンバーというたいそうな名前が付いているけど、使ってみてもすぐに効果が表れない？ なんとぶよを回転させないことで攻撃力(おじゃまぶよの量)が増えるのだ。その効果は通常の4倍にもなる。



【4人でやれば楽しさ4倍!?!】

みんなてぶよぶよ

最大4人まで同時対戦できる“みんなてぶよぶよ”。このモードでは「ぶよぶよ〜ん」から追加された新しいシステムである特技も使用できないし、ステージ特性もなくなっている。“みんなてぶよぶよ”は純粋に連鎖の勝負になるというわけ。ちなみに、“4人でぶよぶよ”のプレイ中に、4人同時におじゃまぶよを送り合うと、とってもキレイな光の演出が見られるので、注目だ。



3人でぶよぶよ

前回紹介できなかった“3人でぶよぶよ”。大きな連鎖で送ったおじゃまぶよは対戦相手の2人に均等に送られるのだ。



“とこぶよ”にタイムアタックがついたぞ。各ぶよの大きさが違うモードごとに時間が変わってしまうのだ。これで友達と得点or連鎖数で競うのも面白いかも。ちなみに「すーぱーちびぶよ」モードでの制限時間は30分だ。



【100連鎖にチャレンジ!】

とことんぶよぶよ

ぶよに大きさを変えるという概念を加えた“とことんぶよぶよ”。中でも一番の異彩を放っているのはやはり「すーぱーちびぶよ」モード。最高で108連鎖ができるので、やりがいも抜群。キミは100連鎖以上できるかな? これができたらぶよの神様だ!!



ディレクター・
菅家さんに聞く

100連鎖のポイントを教えてください。

100連鎖するには底上げに無駄なぶよを使ったり、5個消しや、ぶよを無駄に消してはいけません。あまり消しすぎるとぶよの落下速

度が上がってしまい、端までぶよが届かなくなってしまいます。やはりこれも自分なりのパターンで積んでいくしかありませんね。

STAGE 2

～アーちゃん～

イタズラが大好きな女の子・アーちゃん。ここでも、いきなりアルルを落とし穴に落としたり、そのイタズラ心を披露してくれる。しかし、イタズラをしてもあまり悪びれる様子もないので、逆にたちが悪いのかも?



ハート型の矢尻の矢と弓を愛用。けど、弓の練習よりイタズラが好き?



きゃははっ♡ ひっががったあ〜



ホーミングシュート

アーちゃんの特技はホーミングシュート。手に持った弓でフィールド上のぶよを打ち抜くというもの。ランダムで12個のぶよを打ち抜くために確実性がない。しかし、狙ったところを上手く打ち抜くことができれば連鎖が始まることも……。

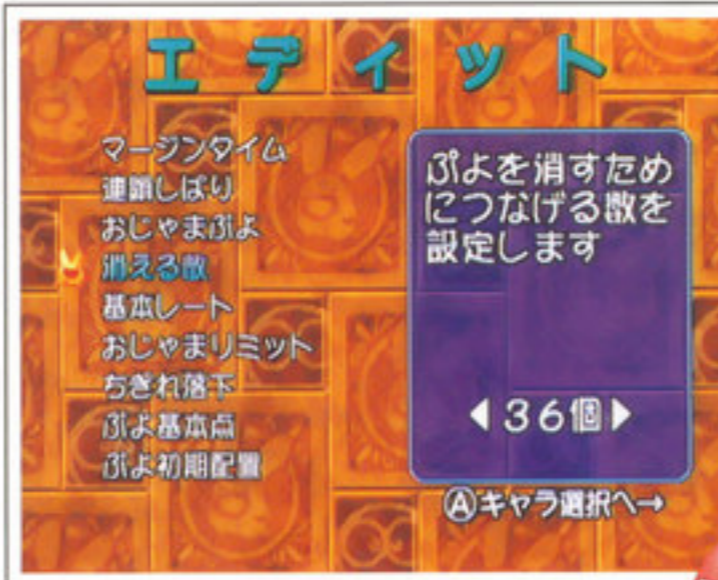


この画面はいったい?



エディットステージ!!

今回の「ぷよぷよ〜ん」からステージごとに特性システムができたのは以前お伝えしたとおり（知らない人は下のカコミ参照）。その特性のシステムや、細かい設定ができる「エディットモード」と呼ばれるものもあるのだ。この「エディットモード」で設定を変えてしまえば、上の写真のようなものすごいルールぷよぷよをプレイすることができるぞ。



設定できるのは上の9個の項目。一定の連鎖以上をしないと相手に攻撃できない連鎖しぼりや、消すために必要な数を変えられるなどの設定ができる。

もちろん、普通の「ふたりでぷよぷよ」モードと同じく特技を使用することも可能。この「エディットモード」で絶大な効果を発揮する特技もあるかも。



【やっぱりぷよはこのモード】

ふたりでぷよぷよ

特技や、ステージ特性などいろいろな要素が加わった「ぷよぷよ〜ん」。やっぱり2人で対戦するのが面白い。相手より早くより多くの連鎖を組むという勝負に特技という一発逆転性や緊急回避のような技が入ったことに

より、違った楽しさ、緊張感のある対戦ができるぞ。また、特技の使用を禁止してしまえば、今までと変わらない普通の対戦も楽しめちゃうのだ。ただ、せっかく特技という要素が入ったんだからどんどん使ってみてね。



ステージ特性

ステージ特性とは、各ステージごとにちょっとだけ違ったルールのことを指す。例えば、火山ステージならばおじゃまぷよの降る数に制限が付いたり、水中ステージならちぎれたぷよの落ちる速度が変わったり、あとはぷよを消した高さによって点数に補正がかかる空中ステージなど、その種類はさまざまだ。

対戦中のビジュアルメモリでは?

いつも画面のどこかで可愛いしぐさを見せていたカーくんが、今度はなんとVMの中で大暴れる。対戦が始まる時のおなじみである風船を割るアクションの他にも、画面狭しと動き回るぞ。対戦中でもちょっと暇ができたならVMを覗いてみるのもいいかも。



STAGE 3

〜キキーモラ〜

今日もお掃除をする汚れが嫌いなキキーモラ。アルルにカーくんの居場所を聞かれたときに、お掃除の“おばさん”って言われたらしくて怒っちゃったみたい。ところでキキーモラっていくつなのかなあ。気になるよね。



いつもモップを手放さないキキーモラ。やっぱりお掃除には必需品なのかな?



ダ・メ・で・す



お掃除大作戦

キキーモラの特技は、“お掃除大作戦”。この特技を使うと画面上のおじゃまぷよを全部消してくれるのだ。いくら画面いっぱいにおじゃまぷよがあろうとも一瞬で消してくれるのだが、画面におじゃまぷよが1つもないと意味がないのだ。



特技

使用回数

デフォルトキャラの上に表示されているのが特技の使用できる数。そのキャラの顔が表示される。

ストックゲージ

キャラの下に表示されている数字が特技ゲージ。これが1たまるごとに特技が1回使用できる。

特殊ゲージの増やし方

特技のストックゲージを増やすにはとにかくぶよを消せばいい。一連鎖でもいいのだ。ただ、たくさんの連鎖やたくさんのぶよを消したほうがいっぺんに多くたまるのだ。

【一発逆転もできる?】

特技システム

「ぶよぶよ〜ん」からの新システムである特技。これは言ってしまうとボタン1つで出せる必殺技のようなものだ。キャラクターごとに個性的な技を持っていて、特技のストックさえあれば対戦中にいつでも使うことができちゃうのだ。対戦開始直後に1個のストックがあり、ぶよを消していくことによってその使用回数が増えていくというシステムになっている。キャラクターごとの特技は右の表のとおり。どれもそのキャラクターのイメージに合った技ばかりだ。そして、その特技は使いどころやキャラクターによってはとても強力な攻撃、もしくは防御手段になるのだ。

ディレクター・ 菅家さんに聞く

特技にヒミツはないのですか?

今回特技を入れたのは初心者にも楽しめて上級者にも受け入れられるようにというのが基本コンセプトです。初心者には適当に組んでその後に特技を使って手軽に起こる連鎖の楽しさを、上級者には特技を生かした独自

のルールを楽しんでほしいんです。例えば「ぶよを回さないで組む」人にはスケルトン-Tの特技が向いていますね。このように特技はいろいろな形で遊んでいる人、それぞれに楽しんでもらえるように入れているんです。

キャラクター	特技	説明
アルル	るいばんこ	特技を使った瞬間から数秒間、相手からの攻撃ぶよを降らせないとどめておくことができる。
ドラコ・ケンタウロス	ドラコバーニング	一番高いところにある色のぶよ(おじゃまぶよも含む)をすべて消すことができる。
セリリ	みんななかよくしてね	孤立しているぶよを、フィールド上に一番多くあるぶよの色に変化させる技。
ウィッチ	フォーリンサンダー	一番高いところに雷を落としその一列と接続ぶよを消す技。同じ高さがある場合は中央が優先。
チコ	ガイアキューブ	4段目と8段目の横一列のぶよと、つながってるぶよをフィールドに一番多い色に変化させる。
スケルトン-T	スーパーダイナミックお茶ポンパー	ぶよを回転させないことで攻撃力がアップ。4倍まで攻撃力が上がる。回転させると特技終了。
アーちゃん	ホーミングシュート	フィールド内のぶよの中からランダムに12個選んで消去する技。12個ないときはすべて消せる。
キキーモラ	お掃除大作戦	画面上にあるおじゃまぶよすべてを消去してくれる。おじゃまぶよがないと効果がない。
パノッティ	イタズラしちゃうぞ	どのぶよにもつながっていない孤立ぶよをすべて消す。そのとき、おじゃまぶよは消えません。
すけとうだら	フィニッシュ	フィールドにある一番多い色のぶよを、2番目に多い色のぶよに変化させてしまう。
ハーピー	変わるわよ〜	フィールド上にあるおじゃまぶよをランダムで色ぶよへ変化させることができる。
のほほ	のほほ〜んスロット	縦列をスロットと見立ててスロットを開始する。スロットは自動的に停止する。
ドラゴン	(ゴガゴゴゴーツ)	フィールド上の一番高い位置にある縦一列を、同じ色のぶよに変化させてしまう。
シェゾ	アレイヤードスペシャル	フィールド上の下方部をX上にぶよを消してしまふ。その時つながってるぶよも一緒に消える。
ルルー	真・女王乱舞	フィールドを上下反転させてしまふ。さらには画面上にあるおじゃまぶよをすべて消してしまふ。
サタンさま	?	サタンさまの技はいまだに謎に包まれている。その効果はいかなるものか、確かめてみよう。

STAGE 4 ~パノッティ~

片時も笛を放さないパノッティ。今回はコンサートを開こうとしてみたいんだけど、カーくんを探るから先を急ぐアルルにご立腹。またまた勝負に……。それにしても、1人でコンサート開くつもりだったのかな?



ボクたちってパノッティ1人しかいないんだけど、他にも誰がいるのかな?



やつほー!
ボクたちのコンサートに
ようこそ!



イタズラ しちゃうぞ

パノッティの特技は、孤立しているぶよ(上下左右どこにも手を伸ばしていない状態)をすべて消してしまうという技。でも、おじゃまぶよは消すことができないよ。孤立ぶよということは使い方を間違えると、連鎖しなくなっちゃうかもね。

【漫オデモは健在!?!】

ひとりでぶよぶよ

“ひとりでぶよぶよ”にはストーリーモードに加え、練習モードとフリー対戦モードがある。練習モードは従来と同じく3ステージまでの簡単なモードだ。そして、ストーリーモードではアルルがカーくんを捜してサーカス会場からいろいろなところを

回り、たくさんの人に会い、ぶよぶよで対決していくというものだ。また、この中で仲間になるキャラが登場するのも特徴の1つ。そして最後に、思い掛けない敵が……。これはプレイしてからの楽しみ。びっくりするような敵が最後に待ち構えているぞ。



こうして みんなで あるいてると ピクニックみたいだね



新キャラのチョコはストーリーモードの最後のあたりで出現するだけあって、その強さはかなりのものらしい……。

サポートキャラシステム

ストーリーモードでは特技が使えないアルルの代わりに、道中で戦ったキャラクターが仲間になってくれる。仲間になるのはドラコ、セリリ、ウィッチ、チョコの4人。どのキャラも個性的な特技を持っているので、ステージに合った特技を選択してプレイしよう。



このようにステージ開始直前にサポートキャラを選択できるようになっている。

ディレクター・管家さんに聞く どうして4人なの?

援助キャラが4人なのは単にぶよ「4」だからというシンプルな理由です。さらにこの4人に決まったのは“4元素・地水火風”のイメージで決めました。それでキャラを選択していったら、DC初のギャルゲーになってしまいました(笑)。

フリー対戦

登場キャラクターを自由に選んでコンピュータと戦えるモード。ストーリーで勝てない相手にはこのモードで練習しよう。

聴いてしまうとつい踊りたくなってしまふという笛を持つ小人・パノッティ。いつも誰かに笛の音色を聴いてほしくて、ウズウズしているちょっと短気な男の子。

ボウの笛を聴いてね



STAGE 5

ファイブ

～ドラコケンタウロス～

今回もアルルの目的が美少女コンテストと勘違いするドラコ。ところで美少女コンテストって開かれたことあるのかな? ここでドラコに勝つと仲間になってくれる。まだ美少女コンテストと勘違いしてるみたいだね。



これだけ美少女が多いぶよぶよシリーズ。ホントにやったら誰が1番?



美少女コンテストねっ!

ドラコバーニング

フィールド上で一番高いところにある色のぶよをフィールド上からすべて消してくれるというドラコバーニング。もしフィールドの一番上におじやまぶよがあるときはおじやまぶよすべてを消してくれるため、柔軟な使い方ができるぞ。

ぷよぷよ〜ん ぱらだいす

第3回

「ぷよぷよ〜ん」美少女(美男子?)
コンテスト開催決定。ということで
詳しくは下のカコミを参照。こ
のキャラが好きというのを書い
て、どんどん応募してね。



この「ぷよぱら」も早くも3回目を迎えました。「ぷよぷよ〜ん」も発売1カ月を切り、どんどん盛り上げていきましょう。質問、新コーナーのアイデアと、まだまだ何でも募集中なので、よろしく!

ということで、ニュースです。本連載で掲載中の「チコの日記」が、コンパイルのホームページでも紹介されることになったぞ。ホームページには「ぷよぷよ〜ん」の開発者インタビューやアフレコ風景といった他では見られない情報も満載だから、ドリマガと併せて覗いてね。

目指すは美少女コンテスト!?



作:海神了

もう1つの ぷよぷよ〜ん チコの日記

毎週更新

Chico's Diary

期末?試験大作戦

「ぷよぷよ〜ん」の新キャラクター・神を守る女の子「チコ」がお贈りするの、この「チコの日記」。今回はどんなことが起こるのかな?

今日はとっても大事な日。日頃のお勉強の成果を試す試験の日だった。

実は、いつものお勉強のときはカッコイイ魔法なんかは教えてもらえない。ちょっとしたオマジナイみたいなものは時々教えてもらえるんだけど、それなりに威力のある魔法はきちんとした基礎を身につけてからじゃないと危ないからって言われて、普段は教えてくれないの。だからこうやって時々試験をして、私がきちんと基礎を身につけているっておばあさまが認めてくれたときに、初めて魔法を教えてもらえることになっている。で、今日の試験の結果は何とかOK! さっそく新しい魔法……今回は稲妻を呼ぶ魔法なんだけど…に挑戦したんだけど、これがなかなかうまくいかないの。まあ最初っからうまくできるなんてことはまずないんだけど、いつまで経ってもうまくいかないんだから、とうとうおばあさまが重い腰を(本当に重そうなのよね)あげてきたの。呪文はその意味をしっかりと考えて唱えなければいけないんだよって、おばあさまはしつこく言うんだけど、私だってそんなことわかっているわ! でもどうしてもできないんだもん。仕方ないから言うことを聞いて、おばあさまの後に続いて呪文を唱えることにしたの。

「……太古の神よ……」

おばあさまが目を閉じて(普段から開いてるのかどうか分からないけど)そう唱えると、杖の先の宝玉が静かに輝き出したの!

ううう、私だって負けてられないわ。

「……太鼓の神よ……」

やっぱり雷さまっていったら太鼓よね。……アレ?



TEXT: かむきび (KAMKIE)
CG ILLUSTRATION: 戸部淑 (TOBE SUNAHO)

お八ガキも続々到着!

最初に告知したとおり、ぷよぱらで、「ぷよぷよ〜ん美少女(美男子)コンテスト」を開催します。投票方法は好きなキャラの名前を3人まで書いて「ぷよぱら美少女(美男子)コンテスト」まで送ってくればOK。イラストの場合は1枚で3ポイント。そして、今回から採用された人の中から1名に開発者色紙をプレゼントしちゃうぞ。



はい。あなたが主役です、アルルさん。ということで色紙あげちゃいます。

三重県/ぷよよん4号さん



大阪府/あかがみ羅焼さん
全員集まりイラストですね。よく見ると色バリエーションも全範囲登場しているところもポイント高い!

あて先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株) ドリームキャストマガジン編集部
「ぷよぷよ〜んぱらだいす」係

いよいよ発売!!

話題の「ミュージックシミュレーション」がいよいよ発売に。友達とわいわい遊ぶのはさらに楽しいぞ!

pop'n music

ポップンミュージック

TM



完成度 **100%**

メーカーから一言

- コナミ●2月25日発売●4,800円
- ミュージックシミュレーション
- ポップンコントローラ(別売)、ふるふるぱっく対応

PMの楽しみ方その①: 1人ですべての曲をクリアできるように挑戦。その②: ポップンコントローラを使って2人で挑戦! カップルの場合、赤いボタン(通称「ふれあい」ボタン)でさらに仲良くなれる!? (プロ企・江澤)

お部屋がPOP MUSICのるつぼに!!

ドリームキャスト初のバラエティ系ゲームにして、なんと初の2D作品(って、関係ないか)の本作。ポップな曲とリズムに合わせてボタンを叩く、簡単ルールで、老若男女問わず楽しめる音楽ゲーム、ってことはもうわかってもらえたかな? 発売目前の今回は、

今までのおさらいと共に、気になる特製コントローラ「ポップンコントローラ」を紹介しよう!! アーケードでは楽しむことのできない新曲や、練習モードも充実の本作。1人で黙々と練習して、アーケードで腕前を披露するもよし、友達や家族と楽しくプレイするもよし。それぞれの楽しみ方でバンバン「音楽」を遊んじゃおう!!

BEMANIって何?

DJプレイを題材にし、アーケードで幅広い層に人気を博した「ビートマニア」をはじめとした、音楽を体感できるコナミ作品の総称。今後もギターを題材にした「ギターフリークス」や各タイトルの続編など、まだまだ「BEMANI」は目が離せない!



AOUで発表された「ダンスダンスレボリューション2」も、BEMANIシリーズ。



ルールはもうばっちり!?

画面上から曲に合わせて、9本のライン別に落ちてくるポップくん。画面下のラインまでポップくんが来たら、それぞれの色と同じボタンを叩く。GOOD以上の評価なら画面下のゲージが増え、クリア時にゲージが赤まであればクリアだ。

DC版ならではの機能もあり!!

アーケードにはないモードももちろん収録。特にトレーニングモードでは、かゆいところに手が届いちゃう多機能ぶり。中でもスピードコントロール機能では、曲の再生スピードをアナログスティックで自在に変更できるのはDCならではの。



テンポをゆっくりにしてもBGMが消えないから練習の際とてもありがたい。



ステージ紹介

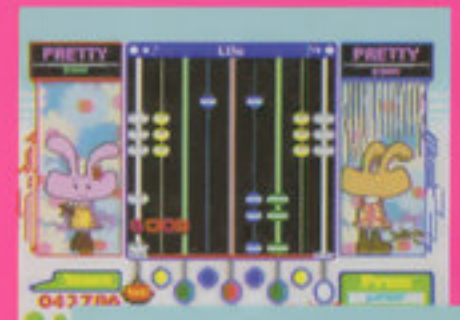
難易度別に分けられた曲を、ステージごとに1曲ずつ選んでプレイ。クリアすれば次のステージに移ることができる、といったゲーム進行。ステージは全部で3ステージあり、進むごとに選択できる曲の難易度は上がっていく。さらに、各ステージで選択できる曲も難易度がさまざま。すべてのステージで、難易度低めの曲を選ぶこともできるので、慣れたら徐々に各ステージで選択する曲のレベルを上げていくようにすれば、ばっちり上達するだろう。



全ステージがクリアできるようになったら、スコアアタックに挑戦するのも楽しいぞ。

新曲も5曲追加!! アーケード版隠し曲もバッチリあるよ!!

アーケード版で登場した隠し曲2曲はもちろん、新曲が5曲追加されている。もちろんそれらの曲も、初めからプレイできるわけではなく、ある条件を満たしたとき初めて出現する。まずは、通常プレイを繰り返してみよう。



本作に追加された新曲。特に「クラシック」の難易度はかなりのもの。



アーケード版にも登場した隠し曲「ボーナストラック」。出現条件がかなりシビアだ。



目指すのは全曲クリア!!

収録曲は、アーケードの隠し曲2曲や、追加された新曲5曲を含めて全部で19曲。特に新曲はステージ3に出現する、どれも難易度高めの曲。さらには、「スパイ」や「ディスクキング」といった高難易度の曲が立ちはだかるので、全曲クリアはかなりキツイ。まずはトレーニングやフリーモードでばり練習して、全曲クリアを目指せ!!

ステージ1

まずは気楽に練習!!

ステージ1は難易度低めの曲が集められている。まずは、ココで9つのボタンとおじゃまに慣れよう。

かわいいヴォーカルもこの「POPS」も、お揃いに歌っちゃおう?

ステージ2

ココからガムズイ!!

このステージから、徐々に曲が難しくなる。中にはステージ3にあってもおかしくない、高難易度の曲も。

ノリが良く、わかりやすい「ダンス」は練習にもびったりの曲。

ステージ3

極めろ!! ポップン道!!

高難易度な曲ばかりのステージ。新曲などもココに出現。つまりステージ3を制すものポップンを制す!

最高の難易度を誇る「スパイ」。これがクリアできれば完璧!

コナミvsドリマガ!? ポップン対決!!

~仁義なき戦い'99~

コナミからドリマガに一通のE-mailが…

「対戦して私達に勝ったら特製Tシャツあげますよ♥」

かくして…

戦いの幕は上がった!!

ドラァァアッ!!

今回対戦に参加したチャレンジャーたち!!

激レアTシャツをかけた壮絶きわまりないポップン勝負。やる気満々で、徹夜明けのドリマガチームを迎えつつのは、コナミの誇る超敏腕美人広報3人組!! 勝つのはどっちだ?!

コナミ(株)CSプロモーション企画部 **BEMANIチーム**

江澤さん POP'Nなどを担当の広報さん。雑誌広告にも登場してました。	関口さん SS版「ときめきドラマシリーズ」などを担当。魔法を使う!?	水嶋さん 入社3年目。P.Sの担当が多く、セガ系専門誌は初登場か!?

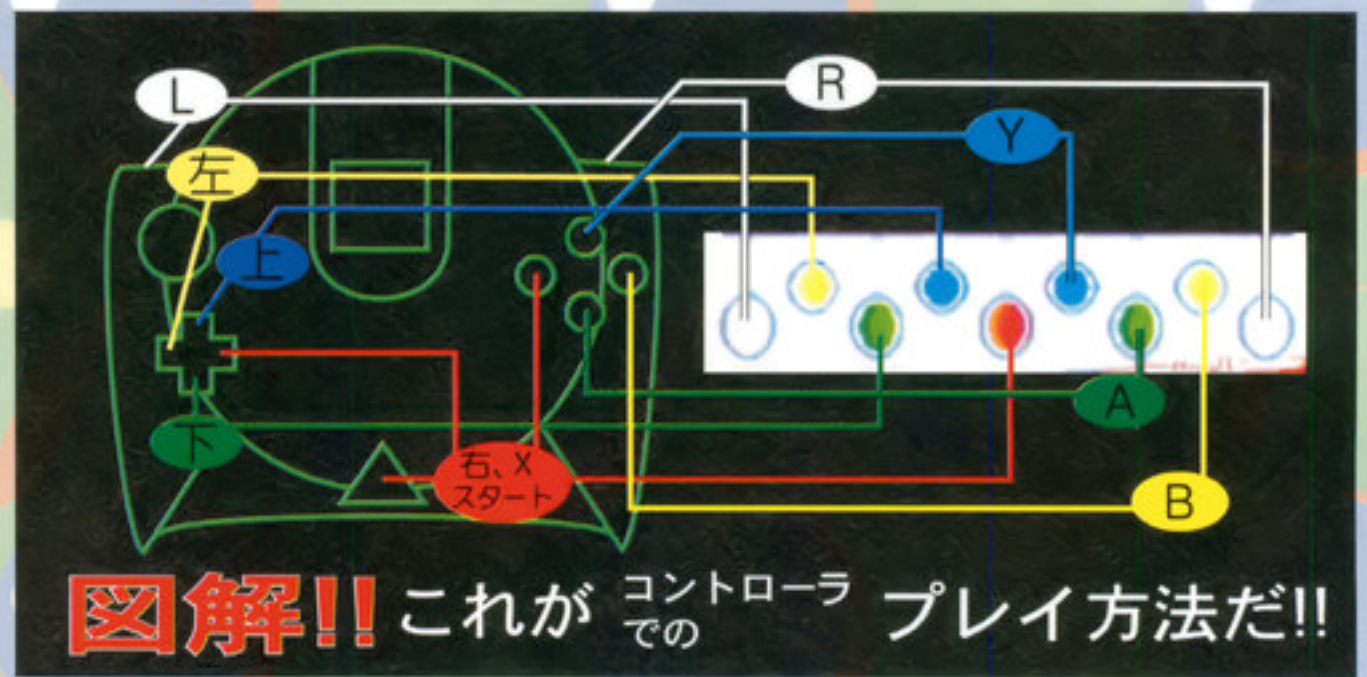
サマライ旗野 POP'N MUSIC担当ライター。腕前はまあまあ。いろんな意味で。	竹下ツバサ 姉妹誌ザブレで活躍中のライター。残念ながらジャージ未着用。	なかしん 茶色ジャージと中国ヒゲが似合う燦銀ライター。雪駄で登場。	ソフトバンクドリマガ箱崎ジャージ党

コントローラの使い方、さらに楽しく!!?



ポップンコントローラを使って遊ぶときは、VMを差したパッドを2Pに繋げばセーブ可。

アーケード版ポップンミュージックと
言えば、9つのボタンをバシバシ叩く印
象が強いはず。しかし、DCコントロー
ラのボタンの数は、アナログのLRトリ
ガーを足しても全部で6つ。どうやって
プレイするのか気になる人も多いはず。
もしかしてポップンコントローラがない
とプレイできないのでは? なんてこと
はありません。ちゃんとプレイできます。
ちなみに、セーブは左の写真のように、
2Pの端子にコントローラを差しておけ
ば可能。ばっちりプレイできるぞ。



図解!! これがコントローラでのプレイ方法だ!!

でもやっぱりポップンコントローラで!!

とはいえ、やっぱりあのボタ
ンをバシバシ叩くから楽しいん
だよお、って人は、やっぱりポ
ップンコントローラでプレイ!!
アーケードのコンパネをそのま
ま縮小した感じなので、バシバ
シ感もばっちり。これで練習す
れば、アーケードのプレイも上
達まちがいなした!

そのまんま



もちろん通常のコントローラでもプレイできます

アーケードをプレイしたことのある人は、操
作が難しく感じるかもしれないけれど、慣れて
しまえば、こっちの方がプレイしやすい曲もあ
る。さらに、ぶるぶるぱっくにも対応している
ので、ビートに合わせてコントローラが振動。
音楽を体で感じながらプレイできるぞ。

ぶるぶるパッくでビートを感じよう!!



これが、噂の「ぶるぶるぱっく」。ポップン発売後の3月4日発売。

これが景品のTシャツです

でもかして下さいね

えっ

じゃあ負けたら発売日に宣伝に行きますよ

やべっ!!

言っちゃった...

本当にですね♡

ルール.....

- レイヴ (隠し曲)、テクノ'80 (新曲)、アニメヒーローを1回ずつプレイ。最終的にグレートが多い方が勝ち。
- ハンデとしてコナミチームは複数人数でのプレイOK。
- ドリマガチームが勝てば、全部で50枚しか作られなかった激レアTシャツをゲットできる。
- 負けたら発売日に宣伝活動をする。

ステージ1

アニメヒーロー対戦

でもちよっとうれしい

プレッシャー

コナミチーム

真剣!!

そしてドリマガチームは

うわーすごーい♡

しかし112対109でドリマガチーム1勝

ステージ2

コナミチーム

これまた真剣!!

レイヴ対戦

今回はガード付き

ドリマガ

●ども、担当ライターのみさです。実はドリマガチームの面々、当日早朝までかなり練習してたんです。その状況たるや鬼気迫るものがあったんですが、おかげで全員9万点台のスコアが出るようになりまして。これでコナミの皆さんがどんなに上手くても負けまいと、当日はやる気満々。しかし現場で見た彼女たちのプレイは……。我々が「Tシャツ、いただきますよ。ホント。スンマセン」的気分していると、関口さんが「私たち、魔法使いますから♡」とにっこりプリティースマイル。そしていざ、フタを開けてみたら、まるで「風雲!! たいけ〇城!!」を彷彿とさせる大妨害工作。いくら練習したとはいえ、普段真っ白いラブ用紙やノートパソコンとしかふれあう機会のない我々は、美しい女性にいかんせん免疫が少なすぎるため、ベースが乱れる



POP'nコントローラは こう使え!!

本作と同時発売されるポップンコントローラ。まずはこのボタンの位置を体で覚えよう。なるべく右側のボタンは右手で、左側のボタンは左手で押すように心がけるといいだろう。また、コントローラを自分から少し離して置き、ボタンの位置を確認できるようにするとミスが減るぞ。後は慣れるのみだ!!

右側は右手、左側は左手で叩くように心がけると混乱しない。



こうすれば、同時押しでも全然平気。あとは臨機応変に対応しよう。

連続押しや同時押しもバッドより押しやすいので、ミスも少なくなるはずだぞ。

多人数プレイで 大盛り上がり!!

さらにこのコントローラを使えば、アーケードのように何人かでボタンを分担しての協力プレイも楽しめる。難しい曲も2人ならラクチン。9人プレイは逆にプレイしづらいけどね(笑)。



最大9人同時プレイ!!

こんな遊び方どう?

TK風

コントローラを縦に抱えてショルダーキーボード風にプレイ。ダンスしながらプレイすることも可能に!!

- 利点...なんとなくカッコイイ
- 欠点...叩きづらいかも



DDR風

アーケードで人気のDDRのように、軽やかに、かつリズムカルにプレイ。ただし、同時押しはほぼ不可能。

- 利点...足が器用になる
- 欠点...壊れるかもしれない



合コン風

アーケードよりコンパクトなので、2人プレイの密着度もアップ。ココから2人の愛が芽生えることも!!

- 利点...親密度がぐっと増す!?
- 欠点...嫌われる可能性も大



他にも色々
楽しみ方は自由!!

他にも、1人が画面を見ずにボタンを叩き、1人がボタンの順番やタイミングを指示する2人羽織プレイなど、結構盛り上がる!

しかし

またしても
プレッシャー攻撃!!

うしろ向くなって

しかし、なかしん余裕

これまた
109対98で
ドリマガチーム
2勝

余裕だし、次で逆転
ゲームにしましょうか

そして
もちろん
.....

まともに
プレイ
できません
でした

ステージ3

発逆転

テクノ'80対戦

ヨナミチーム

超真剣!!

前夜の
苦勞台無し!!

ドリマガチーム

結局...

敗北!!

でもせっかくですし...

TシャツGET!!

というわけで...

Tシャツ2名にプレゼント!

そして 2月25日
ポップンミュージック
発売日に宣伝活動します!!
要チェック!!

本当に
スイマセン

なにはともあれ、みんなでワイワイ盛り上がってね!!

Tシャツ
プレゼントあて先

なんてもんじゃありません。結局、前日の猛特訓もむなしく負けてしまいました。とほほ。まあ、こんな遊び方もアリなので、皆さんも大勢でわいわい楽しんでみてください。今回頂いたTシャツ、抽選で2名にプレゼント。締め切りは3月4日消印有効だよ(発送をもって発表に代えさせていただきます)。

コーエーの看板シリーズ最新作

英雄たちが再び!

前々回、お知らせした「三国志VI」の続報だ。ファミコン時代から続くコーエーの「三国志」シリーズ。読者のなかにも、サターンやメガドライブで遊んだことのある人が多いと思う。今回、移植が決定した「VI」は、その最新作だ。

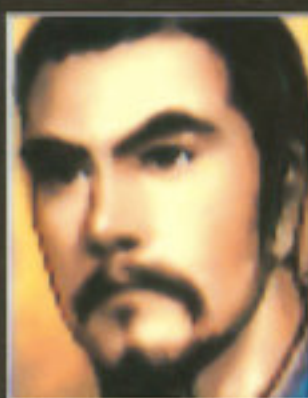
ゲームの舞台は2~3世紀の中国。当時天下を支配していた後漢はすでに力を失っており、その代わりに群雄と呼ばれる有力武将たちが各地に割拠している。プレイヤーは彼ら群雄のいずれかを操作して、大陸の統一をめざすのだ。

「VI」で用意されているシナリオは合計14本。大陸を統一するまで戦い抜く「通常シナリオ」と、特定の目標をクリアするまでプレイする「短期シナリオ」のふたつから構成されている。特に後者はシミュレーションは時間がかかるから……と敬遠する人にオススメだ。

中国大陆の制覇を夢見た熱き漢たちの物語

劉備玄德

蜀漢の建国者。黄巾の乱に義勇軍を率いて参戦する。のちに諸葛亮の力を得て、呉の孫権とともに、「赤壁の戦い」で曹操の大軍を破った。後漢の滅亡を聞いて、みづから帝位に就く。



孫権仲謀

江南の地に呉を建国する。魏に対抗するため蜀と手を結ぶが、魏を撃退した後は逆に蜀と領土を争う。呉は三国の中では、もっとも長命で280年に晋に滅ぼされるまで続いた。



曹操孟徳

董卓が洛陽で暴政を欲しいままにする。群雄に檄文を送りつけ反董卓軍を組織する。董卓の死後、帝を擁して許昌に遷都して、力をつける。ライバル・袁紹を倒し華北を制覇した。



人の和 蜀

武将	曹操	孫権	劉備
HP	12280	11440	1475
MP	207	207	207
SP	1475	1475	1475
攻撃	3590	80/180	70/180
防御	80/180	80/100	80/100

地の利 呉

武将	曹操	孫権	劉備
HP	3130	56/200	85/160
MP	61	0	0
SP	0	0	0
攻撃	218	7月	10月
防御	1280	207	207
SP	14170	260	260
SP	1508	2904	2904

天の時 魏

武将	曹操	孫権	劉備
HP	4870	78/180	88/180
MP	359	0	0
SP	0	0	0
攻撃	2069	207	207
防御	12310	45	45
SP	3872	2552	2552

圧倒的な処理速度が魅力のドリームキャスト版「三国志VI」

ドリームキャストのスペックを生かし、パソコン版を凌ぐほどの高速処理を実現したドリームキャスト版「三国志VI」。今までのコンシューマー機で感じていた処理速度のトロさやイライラは皆無となっている。もちろん、機能面も充実。架空の武将を作り上げる「新武将登録」や、7本のショートシナリオなど、多彩な機能を備えているのだ。これまで以上にユーザーフレンドリーなつくりになっているぞ。

部下同士がいがみ合うイベントもあり。いろいろなタイプの部下をどうやってまとめよう?



シナリオ冒頭には、状況を説明するイベントが挿入されている。



「三国志」シリーズ最新作、DCへいざ出陣!
「三国志演義」をベースに、三国時代の争乱を描いたコーエーの歴史シミュレーション「三国志」シリーズ。その最新作「VI」がドリームキャストへ移植される。幾多の英雄たちが中原制覇を夢見て、大陸中を駆け回った波乱万丈の時代が今甦るのだ!

完成度 100%

- コーエー
- 3月25日発売予定
- 9,800円●シミュレーション
- 1人用●VM対応

メーカーから一言

ヤッホー! 私は今、台湾旅行中です。美味しいお食事に、ショッピング、エステなんかも行っちゃったりして、もう満喫しまくりです。「三国志」は、こちらでも大人気。みなさんもぜひ遊んでください。(二セ矢澤)

いよいよDCへ!!

ドリームキャスト

シリーズの経験を生かした『VI』の魅力は?

信念や夢を持ち生きる武将たち

「VI」ではすべての武将に、生き様を決める「夢」が設定されている。例えば、「出世」が夢の武将は、戦いで功績を上げることが望んでおり、逆に外交などの業務は

嫌いなのだ。このタイプの武将に外交を担当させると、彼は次第に不満を募らせ、ついには国を出奔してしまうことになる。配下武将の夢を叶えつつ、ゲームを進めよう。

武将の属性やスキルが一目でわかる画面。例として、曹操の属性が示されている。

武将	夢	忠誠	野心
曹操	出世	92	0
關羽	維持	100	0
孫乾	割拠	99	0
甘寧	出世	100	0
孫乾	維持	98	0
張飛	才幹	92	0
黃蓋	王佐	100	1
領南	出世	95	0
周泰	征服	98	0

夢は全部で9つに分類される。誰にどんな仕事を任せたらよいのか?

理想の人材が欲しい場合は「新武将登録」

部下にしたい武将がない、もう少し有能な武将がほしい、そんな悩みを持つプレイヤーのために、「VI」には架空の武器をつくり出す「新武将登録」機能が用意されている。ここでは「將軍型」や「万能型」など、合計6つの

タイプの武将をつくり上げることができる。もちろん、それぞれの武将が持つ「夢」の設定も思いのまま。登録可能な人数は最大で30名まで。この機能で自分だけのオリジナル「三国志」ワールドを生み出そう。

どんな夢を持つ?

夢の種類を選択できる画面。王佐、割拠、覇権、大義、維持、征服、才幹、安全、出世などが選べる。

どんなタイプになりたい?

武将のタイプを選択できる画面。將軍型、万能型、特異型、豪傑型、知略型、文官型、任侠型が選べる。

目的に応じて用意された2種類のシナリオ

シナリオの選択画面。通常シナリオと短期シナリオの2種類が用意されている。

別々のエンディングを用意。

前述したように、「VI」には、大陸制覇をめざす「通常シナリオ」と特定目標のクリアが目的の「短期シナリオ」の2種類が用意されている。時間に余裕があるときは前者を、ちょっとゲームを楽しみたい場合は後者をプレイするとい

うわけだ。といっても「短期シナリオ」は、単に短い時間でクリアできるだけのものではない。7本あるシナリオにはそれぞれ別のエンディングが用意されており、達成感十二分につくりとなっている。

「長くじっくり楽しむ?」というテーマのスクリーンショット。反董卓の旗揚げをした曹操であったが、自分の兵力だけではとうてい董卓を打倒し得ないと考えた。

通常シナリオ

シナリオは合計7つ用意されている。注目すべきは劉備がまだひとりの武将に過ぎなかった「黄巾の乱」シナリオ。この中では、曹操や袁紹、劉表といった高名な武将もまだ群雄にはなっていない。乱の首謀者である張角もまだ生きているのだ。

通常シナリオの「黄巾の乱」の画面。197年1月～の期間で、1. 群雄を戦場で捕らえて、斬る。2. 冀州、平原、河内、南陽、許昌を支配する。3. 司馬以上の官位を得る。

華北を支配する袁紹を背後から脅かす公孫瓚を倒し、後顧の憂いを消すことが目的だ。

短期シナリオ

短期シナリオの特徴は、指揮すべき群雄がすべて決まっていること。つまり、通常シナリオのように、好きな群雄を選ぶことはできないのだ。また、プレイ期間も制限されており、ユーザーはその期間内にクリア条件を満たさなければならない。クリア条件はさまざまだが、敵対群雄を倒すか、敵の支配都市を一定数奪い取るなどが代表的だ。シナリオをクリアすると、それぞれのシナリオに応じたエンディングを見ることができ、挑戦する価値は十分あり!!

短期シナリオのクリア画面。219年10月、冬、国政。以下の都市が交易による収入を得ました。成都 金211 南中文易、南海 金254 南海交易、文詠 金240 南海交易。

皇帝密使や異民族など、イベントがたくさん!

最後に「VI」の特徴をいくつか紹介しておこう。まずは「後漢皇帝」についてだ。本作では、皇帝の住む都市を占領すると、彼を自分の本拠地へと連れていくことができる。そして、群雄でただひとり、皇帝に謁見する権利を得るのだ。謁見で皇帝が出す要求を叶えると、さまざまな爵位をもらえる。また、他の群雄に、官爵と引き替えに隣国を攻めるように指令を出すことも可能になるぞ。もはや何の力もない後漢皇帝だが、その権威は十分利用価値がある。

異民族のイベント画面。中国周辺に住む6つの異民族が攻撃を仕掛けてくる。彼らの都市に攻め込み勝つと、毎年1月に献金がある。

後漢密使のイベント画面。皇帝より密使が派遣される。要求を満たすと、代わりに官爵が与えられる。皇帝を擁していなくても発生する。

派閥闘争のイベント画面。群雄の下で働く武将たちが2派に分かれて、いがみ合いを始める。これが始まると、部下が出奔することも。

イベントで状況解説が入る

●いつからこんな業界になったんだろ? 「素材ください、お願いします」「他誌と並びなら御の字ですから」「8ページやらせていただきますので、ぜひ」。いやさ、メーカーとの交渉の話なんだけどね。

●ゲームの情報誌って基本的にメーカーからの素材提供なしには成り立たない。これこの業界の常識なんだけど、出版界では異常な世界。規制範囲という縛り、他誌先行という不条理、メーカーチェックと言われる検閲……。こんな不自然な関係なのに世間的には成長産業として認識されるゲーム業界。そして、その世界へ寄生して早10数年経とうとして居る僕。なんだ、居心地良かったんじゃない。そのわりには、ろくにゲーム

をやらないのに「最近面白いゲームないなあ」とか言ったり、「大コケらしいぞ、あのソフト、ウシヤシヤン」とほざいてみたり。酒を飲んでからはからんでみたり(余談)。すんげーイヤな人間じゃん。子供に夢売っているのか、オレ的には。

●そんな悩める僕を救ったのが、新雑誌やっていいよというお話。週刊誌やって

いる身で2週間もW杯観戦へと逃亡したオレを、会社は温かく包み込むように、そして鞭打つように、チャレンジせよと言ってくれたのです。すみません、ここで業務連絡。業界の人に告ぐ! オレはフランス行つたから左遷されたわけじゃないよ! とにかくプロジエクトはスタートしたわけです。



桑原修

ゲームはまだまだ面白い



写真=鬼頭栄次

目(め)です。眼(まなこ)でもいいです。ゲームを見る目、業界を読む眼を持っていたいということで、こんな絵を作ってみました。エンドルフィンに侵されたような、この眼に写るのは果たしてなんなのでしょう? 売れ線ゲームじゃないことは確かです。



gM創刊号 好評発売中 定価690円 (上: 創刊号の表紙)

たりばったりで、やりたい企画をやっていただけのよな感慨がある。平編集部員の僕には部数は関係なかった。でも以前から、「また0000みたいなのやってくださいよ」と、業界的には評価されていたような気がする。多くの読者には0000という雑誌はわからないかと思うけど、現在の『ドリームキャストマガジ

ン』の前身の前身の前身で、例えばようなないゲーム総合誌でした。もし今0000をやれと言われても、たぶん作れないでしょう。考えて作っていたわけじゃないし、現在のゲーム出版ビジネスにおいては成り立たないだろうし。自分がやりたいものと、ビジネスとして成り立つ雑誌を両立させることは難しいなあ、とつくづく

思うわけです。ゲーム作りも同じだけどね。趣味と実益を兼ねるってよく聞く言葉だけど、実現できてる人は尊敬するなあ。

●この雑誌を企画したときに頭にあつたのは、『Number』です。1テーマでの特集、試合の裏側、選手の心理状態を細かく取材し、書き手の力量であたかもノンフィクション小説のようなクオリ

ティを出すスポーツ誌です。同じようなことがゲーム誌でできないか、これが最初のプロットでした。現在のgMはそれとは多少変わっているけど、根底にあるのは自分たちでテーマを見つけ、取材し、書いていこうということなのです。とにかく読んでよ。まだまだ未熟ではあるけど、その片鱗でも見えるんじゃないかなくと思ってる。安穩と業界に生息してきた身には、おこがましいけど、なんか新しいゲームメディアの形が作れないかなと思ってる。マスターベーションに見えたらごめなさい。ゲームとか、ゲーム業界がまだまだ面白いうちに、何かアクションしておこうと思つてさ。買ってみる? (表紙は右の写真)

徹底攻略で極める!

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE



セガラリー2

P58

戦国 TURB

P64

SONIC ADVENTURE

P86

神機世界Evolution

P92



セガラリー2

●セガ●発売中(1月28日発売) ●5,800円●レースゲーム●対戦プレイ可能●通信対戦可能●レーシングコントローラ対応

知っておくと得するドライビングテクニック

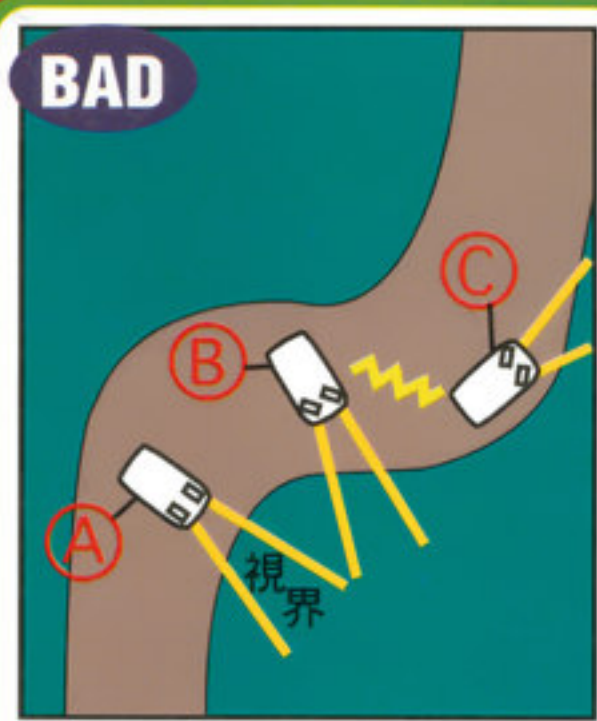
基本的なドライビングについてはこれまでに紹介してきたので、今回は「セガラリー2」(以下ラリー2)ならではの、知っておくと得するドラテクの概念を2つ紹介する。好タイムを望むなら不可欠な要素なので、ぜひ頭に入れておいてほしい。

Driving Technique セガラリー2 #3 ドライビングテクニック講座

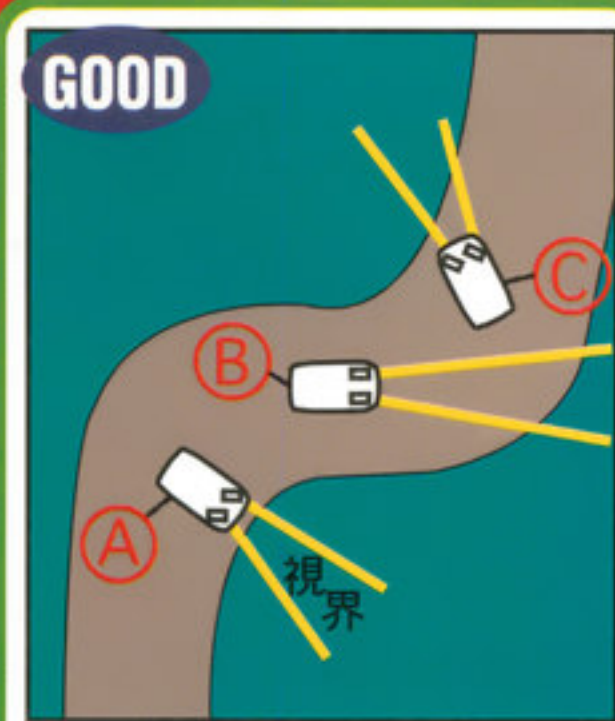
Chapter 1 視界に頼らない走り

「ラリー2」でもそうだが、ゲームではどうしてもマシンの前方しか画面上に表示できない(ドライバー視点の場合)。つまり、真横にまで向けてのドリフトを多用する「ラリー2」では、進行方向への視界が全くなくなることが多く発生することになる。これがまずビギナーには、やっかいな存在だ。実車であれば、いくらドリフトアングルが大きくてもサイドウィンドウ越しに進行方向を確認することができるが、ゲーム上では左右の視界がゼロ。そうすると、どうしても前方視界のみに頼る走りになり、ステアリング

操作が遅れてしまいがちになるのだ。右の図を見てほしい。仮にこういったS字コーナーがあった場合、手前の右コーナーで大きくドリフトさせて進入すると、続く左コーナーはまったく見えなくなる。しかし、コーナーの位置を予測して早めにステアリングを切ることで、うまく左コーナーのインを突くことができるのだ。この見えない部分を予測したドライビングができるか否かは、何を隠そうウマイ人とヘタな人の大きな違い。前方視界にだけ頼らず、コースを熟知して、“勘”で走ることも心掛けるようにしよう。



BAD
前方視界に頼っていると、ステアリングの切り返しが遅れてしまう。



GOOD
コーナーの位置を予測して、早めにステアリングを切れば、うまく抜けられる。

ここで左へ切り始め マシンの向きを変え 左コーナーのインへ

この状態ですでに左へステアリングを切り始める。 → するとマシンの向きが変わり、左コーナーが視界に入る。 → そのまま左コーナーのインへ。これがウマイ走り方の例だ。

Chapter 2 グラベルのオイシイ利用法

オールターマックのコースでも、リエラ以外はコースの両脇に若干のグラベル部分がある。ここで紹介するのは、そのグラベルを利用した走り方だ。「ラリー2」では、コーナリング中、それが4輪のどのタイヤであろうとも、グラベルに乗るとテールスライドを起こすという性質がある。その特性を利用すると、「全開で行けそうにないけどハデなドリフトはしたくない」という高速コーナーで、効果的にドリフトに持ち込むことができるのだ。やり方は非常に簡単で、アウト側でもイン側でもいいのでタイヤをグラベルに乗せてステアリングを切る、あるいはステ

アリングを切りつつタイヤをグラベルに乗せる。するとドリフトに持ち込みにくいマシンでも、比較的容易にドリフト状態にすることができる。例えば対戦時でイン側を空けたくないときは、イン側のグラベルに乗せてインバタでドリフトさせるなど、使い道は多いはずだ。ぜひ参考にしてほしい。

特にアンダーステアが強いマシンでは有効なワザだろう。

グラベル未使用

グラベル部分を使わず、普通にライン取りをしていく。全開が理想だが……。

アンダーステアが出てしまったのでアクセルを緩める。車速も当然落ちてしまう。

グラベル使用

全開のままイン側のグラベルに乗せてステアリングを切ると……?

そのまま軽いドリフト状態に入り、終始全開のままコーナーをクリアできた。

TYPE
FF
Front Engine Front Drive

ドライブトレイン(駆動方式)別マシン挙動解説

Vol.3

FFマシンの特徴と操作法

駆動方式別解説、第3回目はFF。昨今のコンパクトカーやファミリーカーのほとんどが採用しているこの駆動方式のメリット、デメリットを探ってみよう。ゲームで乗りこなすのが難しい理由もこれでわかるはずだ。

FF車とは、フロントにエンジンを積み、フロントタイヤで駆動する方式の車のこと。FR車や4WD車等のようにプロペラシャフトを使わなくても良いため、室内スペースを広くとることができ、加えて駆動系がコンパクトなので、最近のコンパクトカー、ファミリーカーのほとんどはこのFFを採用している。

ただ、そういう居住性や生産性といった大きなメリットは持っているものの、運動性能では他の駆動方式に一步譲ってしまう。フロントで「引っ張る」ために直進安定性は良いが、フロントに荷重が

集中しているためアンダーステアが強く、加速状態に入っても駆動輪の荷重が小さくなるため加速性能が悪い。加えて加速、旋回と、フロントタイヤが一人二役になるので、どうしても旋回だけに専念できるFR等と比べると、コーナリングのシャープさに劣ってしまうのだ。また、後輪にトラクションがかからないのでパワースライド、パワードリフトは当然ながら不得意。つまりドリフトによる走行は向いていない駆動方式なのである。そこをラリーという舞台でいかに操れるかはドライバーの腕次第だ。

FFのシステム



セガラリー2に登場するFFマシン

- プジョー306 マキシ
- プジョー106 マキシ
- ルノー・マキシ・メガーヌ



アンダーステアをいかにごまかすか

FFはドリフト走行には向いていない、ということは裏を返せばグリップ走行には向いているということ。なぜならテールがスライドしにくい、つまりオーバーステアになりにくく、マシン挙動が安定しているためだ。だが、弱点であるアンダーステアを解消しないと速いグリップ走行は到底できない。



立ち上がり加速が鈍いので、できるだけコーナーは小さくクイックに曲がり、早めに全開へ。

そこで「タックイン」の登場である。タックインとはアクセルオフによって一時的にフロント荷重を増やし、コーナリング時のアンダーステアを軽減するテクニックで、駆動方式を問わず、どんなマシンであれ使える技だが、特にFF車には有効だ。コーナーアプローチではアクセルオフにしてステアリングを切り、ターンイン、なるべく小さく回り、クリップについたら早めに全開にして立ち上がる。これがFF車でのコーナリングの基本となるだろう。しかしターマックではともかく、グラベルやスノーでは簡単にいかないのも事実。μの低い路面では、パーシャルやブレーキングによる荷重移動をうまく使って、フロントをコーナーにねじ込んでいく、そんな走り方が求められる。



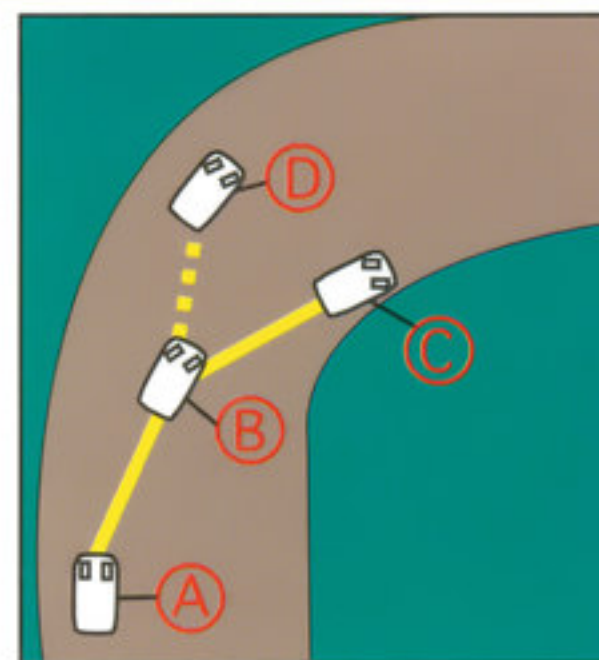
FF車はスノーウィーが特にキツイ。強いアンダーステアをどう消すかが勝負。



グラベルでも膨らみがちな。早めにステアしていく必要があるだろう。

タックインの仕組み

- アプローチ開始
- ステアリングを切ったままアクセルオフ
- すると、ラインがインに寄る
- 全開のままだとアンダーステアが出てしまう



用語解説

- アウト・イン・アウト
ドライビング用語で、コーナーにコーナーの外側(アウト)から進入し、内側(イン)をかすめて再び外側に抜けるライン取りのこと。
- アンダーステア
コーナリングの際、マシンがコーナーの外側に膨らんでしまう現象。簡単に言うと「曲がらない」ことを指す。
- FF車
エフエフしゃ。車体の前方にエンジンを積み、前輪で駆動する方式。

- オーバーステア
コーナリングの際、マシンがコーナーの内側に巻き込むように曲がる現象。簡単に言うと「曲がり過ぎ」のことを指す。
- グラベル
荒地のこと。非舗装路。
- グリップ
タイヤの接地力のこと。アドヒージョンとも言うが、グリップの方が一般的。
- タイト
「きつい」の意。使われ方としてはタイトコーナー(きついコーナー)等。

- ターマック
舗装路のこと。
- 低μ路
μ(ミュー)とは摩擦係数のことで、μが低い路面、つまり滑りやすい路面の意。
- テールスライド
車の後方が横滑りしている現象のこと。
- トラクション
タイヤと路面との間に働く、車を駆動する力のこと。牽引力ともいう。

- ドリフトアングル
車の向きと進行方向の角度。この角度が大きければ大きいほど失速率が高くなる。
- パーシャル(スロットル)
全開でも全閉でもない、その中間の開度を保つこと。ハーフスロットルのこと。
- フロント
車体の前方部分。
- リア
車体の後方部分。

「10YEAR CHAMPIONSHIP」

今回は10イヤーチャンピオンシップ、6年目と7年目をワンポイント攻略。そろそろ難しくなってくる年だ。

6th YEAR

視界不良のコースが多いので、コースレイアウトを熟知している必要がある。ここで獲得できるデルタ16Vは7年目以降、大きな武器になるはずだ。

この年に獲得できるのは
ランチャ・デルタ・インテグラール16V



#1 MUDDY-SS1



難易度は高くない

雨が降っているため滑りやすいが、コース自体はSS1なので、難易度はそれほど高くない。それこそウェットグラベル用のSOFT/WET GRAVELあたりを履いておけば、ドライ時とそれほど攻略法は変わらないはずだ。注意点もドライ時と同じく、A地点ではできるだけインペタをキープし、次の左コーナーをアウト・インできるようにすること、B地点のS字も同様だ。セッティングさえ決まっていればほぼ全開で走行できるだろう。目標タイムは56秒前後、順位は12位までポジションアップしよう。

- ROAD SURFACE**
Tarmac : 9%
Gravel : 18%
Mud : 73%
- ENVIRONMENT**
Rain : 80%
Visibility : Bad
Time : Day
Temp : 25°C (77F)

オススメタイヤ
●SOFT/WET GRAVEL



ポイント A

ここはこれまで何度か出てきているが、走り方は同じ。インペタ全開が理想的だ。

ポイント B

ここでミスすると痛い。壁に近づき過ぎて接触しないようにすること。リズムよく抜けよう。



#2 SNOWY-SS2



最終コーナーで飛ばないように!

タイヤはSNOWが最適だが、それを履くと、雪道では非常に安定しているものの、ターマックで若干コントロール性が悪くなるので注意。また、サスペンションを柔らかくしていると、A地点のS字コーナー群で挙動が不安定になりやすいのでステアリング操作は慎重に。サスペンションは硬めがいいだろう。B地点、最終コーナーだが、ここはアンダーステアが出て壁に激突し、大ジャンプ大会になりやすい。手前で軽くブレーキングするなどして車速を落とそう。タイムは52秒前後、順位は8位まで上げる。

- ROAD SURFACE**
Tarmac : 30%
Snow : 67%
Ice : 3%
- ENVIRONMENT**
Rain : 60%
Visibility : Bad
Time : Day
Temp : -4°C (24F)

オススメタイヤ
●SNOW
●ASPHALT SNOWY/FROZEN



ポイント A

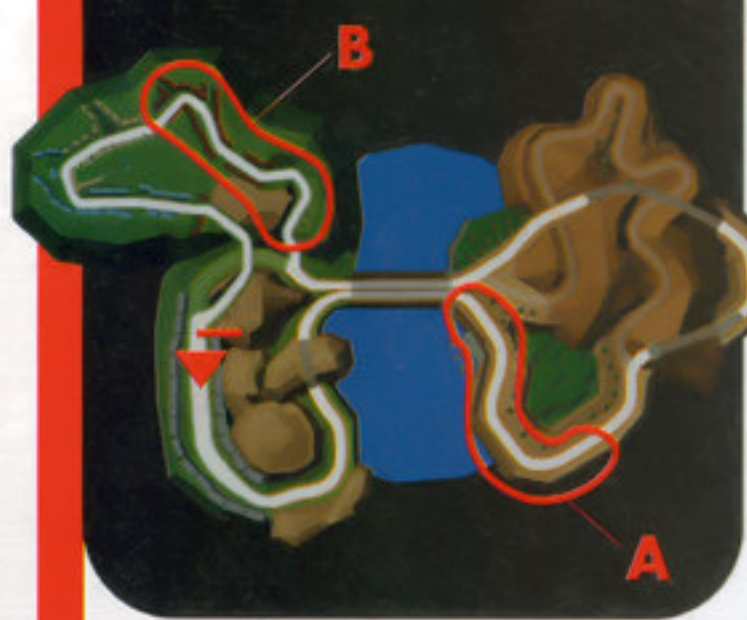
ここはできるだけ直進するつもりで。ステアリングを切り過ぎると挙動が乱れるので注意。

ポイント B

ターマックになった途端、アンダーステアが出てジャンプしがち。手前で減速しよう。



#3 ISLE-SS2



遠くが見えないので注意

夜ゆえに視界が悪い以外は、ドライのアイランドSS2なので、コースを熟知していればなんら問題ない。とはいえ、コースを熟知していても、やはり遠くが見えないとミスは誘発しやすいので、コース幅をいっぱい使ってライン取りせず、少しセンターに寄り気味で走行するとミスが少なくなる。慣れないうちはA地点の高速コーナー群も昼間ほど大胆なライン取りをしないほうがいい。B地点は、市街地ゆえに比較的明るいので昼間と同等の走りができるだろう。タイムは1分12秒前後、順位は5位まで上げよう。

- ROAD SURFACE**
Tarmac : 83%
Gravel : 17%
- ENVIRONMENT**
Rain : 10%
Visibility : Bad
Time : Night
Temp : 18°C (64F)

オススメタイヤ
●DRY/DAMP



ポイント A

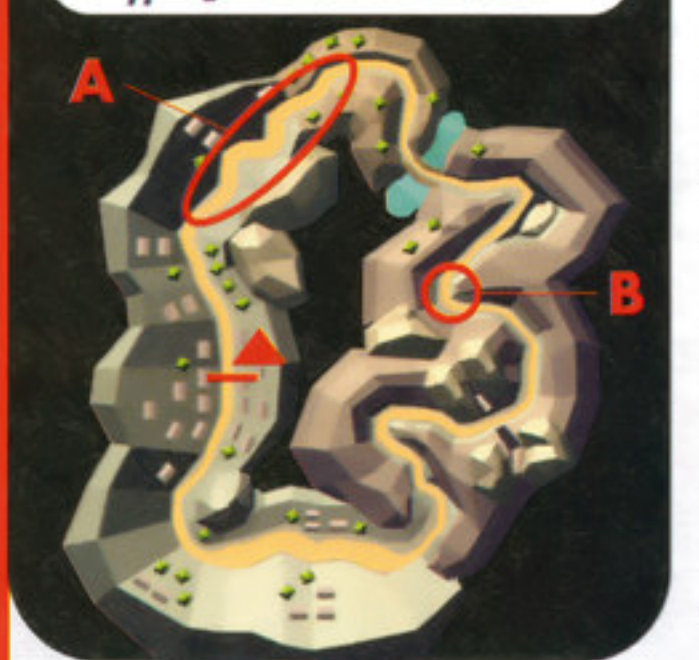
一寸先は闇。ハイビームを使いたいところだが、それができないので安全に走るべし。

ポイント B

後半は街の明かりで明るいのでいつもと同じ走り方でOK。ここでタイムを稼ごう。



#4 DESERT-SS3



めざすは1位!

ドライのデザートSS3。視界も良好で、路面は少し硬めだが普通のグラベルだ。このコースで難しいのはやはり前半のA地点。コース幅が異様に広いので、コーナーの形状がつかみにくく、アプローチしにくい。とはいえ、結局はS字コーナーが続いているだけなので、各コーナーのインを突く走り方をすればOKだ。そしてB地点他のタイトなヘアピンは、できるだけ車速を落として壁に接触しないよう安全にクリアすること。ここでの目標タイムは1分16秒前後だが、1位になるだけでなく1分20秒程度でも大丈夫だろう。

- ROAD SURFACE**
Gravel : 100%
- ENVIRONMENT**
Rain : 10%
Visibility : Normal
Time : Day
Temp : 30°C (86F)

オススメタイヤ
●COMPACTED GRAVEL
●DRY/DAMP WET



ポイント A

インにつくことは重要だが、オーバースピードで突っ込むとジャンプするので注意。

ポイント B

早めにブレーキングを開始していいいにアプローチ。メリハリのある走りしよう。



ワンポイントアドバイス

7th YEAR

いよいよ残すところあと4年。この年から難易度がグッと上がるのでそのつもりで。なお、ここで獲得できるアバルトは唯一のFR車。ぜひドライブしてみてください。

この年に獲得できるのは
フィアット131アバルト・ラリー



#1 SNOWY-SS1



操作の遅れに注意!

路面がSnow35%、Ice65%なので、タイヤはSNOWでもICEでも、どちらでもいだろう。夜間の走行となるので、視界が悪い。そのため、普段は簡単なSS1だが、難易度は随分と上がっている。ステアリング操作の遅れに特に注意したい。やはりA地点で遅れがちになるほか、それ以降の複合コーナーでもアプローチが遅れると全開でクリアできなくなってしまふ。B地点のヘアピンはアウト・イン・アウトで。このコース、2週の合計目標タイムは1分19秒前後、順位は12位まで上げよう。ほぼ全開走行も可能だ。

- COURSE CONDITION**
- ROAD SURFACE
Snow : 35%
Ice : 65%
 - ENVIRONMENT
Rain : 10%
Visibility : Normal
Time : Night
Temp : -15°C (5F)

オススメタイヤ

- SNOW
- ICE



ポイント A

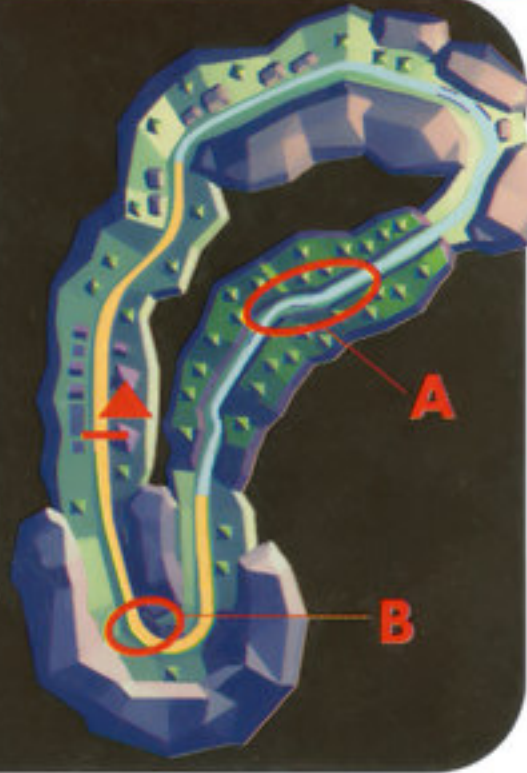
遠くが見えないのでライン取りしにくい。しかしアクセルはできるだけ戻さないように。

ポイント B

ヘアピンはアウト・イン・アウトでアプローチすれば素早くクリアできる。



#2 DESERT-SS2



ほぼ全開でクリア可能

雨のデザートSS2。霧がかかっているが、昼間なので視界はそれほど悪くない。タイヤは路面に合わせてウェットグラベル用のタイヤをチョイスするのが妥当だろう。基本的な走り方はドライ時と同じだが、ウェット用タイヤを履くとステアリングが若干ルーズになるので、ドライ時よりも少し早めに操作する必要がある。A地点の3連ジャンプは斜め方向に飛ぶようにすると楽だ。またB地点、最終コーナーは膨らみ過ぎると大きなギャップがあるので注意。ここでの目標タイムは55秒。順位は8位までアップさせる。

- COURSE CONDITION**
- ROAD SURFACE
Gravel : 53%
Mud : 47%
 - ENVIRONMENT
Rain : 70%
Visibility : Bad
Time : Day
Temp : 15°C (59F)

オススメタイヤ

- SOFT/WET GRAVEL
- DRY/DAMP WET



ポイント A

3連ジャンプは斜めに脱出すれば、続くS字が楽にクリアできる。アクセルは全開だ。

ポイント B

最終コーナーは膨らみやすい。あまり膨らみ過ぎるとギャップで姿勢が乱れるので注意。



#3 MUDDY-SS3



パーシャルを駆使せよ!

雨のマディSS3。めかるんだ路面が多いので、ここはSOFT/WET GRAVELあたりがオススメだ。前のコースと同様、ウェットタイヤでウェットのグラベル路面は、ステアリングの反応が鈍くなる。加えてテールもスライドしにくくなるので、アンダーステアを出さないように走ることが大切だ。A地点のような複合コーナーはパーシャルを使い、またB地点のようなタイトなコーナーではキッチリと車速を落としてからアプローチしよう。なお、ここでの目標タイムは1分32秒前後、順位は5位まで上げよう。

- COURSE CONDITION**
- ROAD SURFACE
Tarmac : 7%
Gravel : 23%
Mud : 70%
 - ENVIRONMENT
Rain : 80%
Visibility : Bad
Time : Day
Temp : 21°C (69F)

オススメタイヤ

- SOFT/WET GRAVEL



ポイント A

アンダーステアが出やすいので、パーシャルを使ってアウトに膨らまないように!

ポイント B

ヘアピンは突っ込まず、手前で十分に車速を落として安全にアプローチしていこう。



#4 MOUNTAIN-SS3



暗闇に惑わされるな!

コンディションこそドライだが、走行時間帯が夜なので、例によって視界が最悪だ。しかもコースレイアウトが複雑なので、コースを完璧に覚えてないと難易度は非常に高いと言えるだろう。とりわけミスを引きやすいのがA地点とB地点。いずれも高速域からのアプローチになるため、一瞬の操作の遅れが大きなタイムロスにつながってしまうのだ。視線は常に遠くにやり、できるだけ早く対応できるようにしよう。タイミングは体で覚えると上達も早い。ちなみに、ここでの目標タイムは1分10秒前後だ。

- COURSE CONDITION**
- ROAD SURFACE
Tarmac : 50%
Gravel : 50%
 - ENVIRONMENT
Rain : 10%
Visibility : Bad
Time : Night
Temp : 10°C (50F)

オススメタイヤ

- DRY/DAMP
- ASPHALT DRY/DAMP



ポイント A

この直角コーナーは早めに減速しないとアウト。そのタイミングが夜になると難しくなる。

ポイント B

全開のまま突っ込むので、ここもタイミングがシビア。操作が遅れないように!



これは便利!!

「TIME ATTACK」モード・コースコンディション早見表

ここではタイムアタックモードでのコースコンディションを一挙掲載！ カーセッティングモードにも対応だ。

DESERT-SS1

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 7% Rain : 0%
 Gravel : 90% Visibility : Excellent
 Mud : 3% Time : Day
 Temp : 27°C (80F)



天候は快晴。視界も良く、アーケードモードでのデザートコースそのものと思っていだろう。

DESERT-SS2

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Gravel : 53% Rain : 10%
 Dry Mud : 47% Visibility : Normal
 Time : Evening
 Temp : 15°C (59F)



夕焼けが非常に美しい。コンディションはドライで視界も良好。タイムアタックには最適だ。

DESERT-SS3

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Gravel : 100% Rain : 70%
 Visibility : Bad
 Time : Day
 Temp : 19°C (66F)



コンディションが雨なので視界が悪く路面も滑りやすい。タイヤチヨイスが重要になるだろう。

MOUNTAIN-SS1

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 85% Rain : 20%
 Gravel : 15% Visibility : Normal
 Time : Day
 Temp : 18°C (64F)



数値的にはレイン20%だが、コンディションは完全にドライ。時間帯も昼間なので視界も良い。

MOUNTAIN-SS2

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 60% Rain : 0%
 Gravel : 40% Visibility : Good
 Time : Day
 Temp : 23°C (73F)



時間帯が昼間でコンディションはドライ。アーケードモードの同コースとほとんど同じだ。

MOUNTAIN-SS3

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 50% Rain : 20%
 Gravel : 50% Visibility : Normal
 Time : Day
 Temp : 18°C (64F)

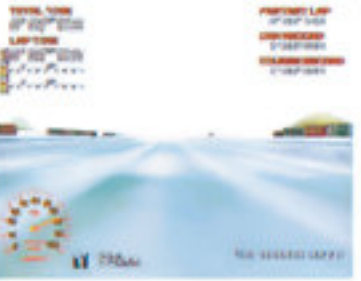


時間帯が昼間で天候はドライ、視界も良好と、コンディションにはまったく問題ナシだ。

SNOWY-SS1

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Snow : 50% Rain : 80%
 Ice : 50% Visibility : Bad
 Time : Day
 Temp : -10°C (14F)



雪が降り続けているため視界がやや悪いほかは良好。路面は凍結路と雪が半々となっている。

SNOWY-SS2

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 30% Rain : 60%
 Snow : 67% Visibility : Bad
 Ice : 3% Time : Day
 Temp : -4°C (24F)



SS1と同じく、雪が舞っているため視界はやや悪いが、それ以外は良好。ターマックが難所か!?

SNOWY-SS3

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Mud : 17% Rain : 80%
 Snow : 80% Visibility : Bad
 Ice : 3% Time : Day
 Temp : -6°C (21F)



アーケードモードとほぼ同じ天候&コンディション。昼間なので視界もそれほど悪くない。

RIVIERA

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 100% Rain : 0%
 Visibility : Normal
 Time : Night
 Temp : 5°C (41F)



時間帯が夜だがコンディションはドライ。アーケードモードと同じコンディションと見ていい。

MUDDY-SS1

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 9% Rain : 30%
 Gravel : 18% Visibility : Normal
 Day Mud : 70% Time : Morning
 Mud : 3% Temp : 20°C (68F)



朝もやが印象的なマディSS1。やや路面は湿っているがドライと考えていい。視界も良好だ。

MUDDY-SS2

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 4% Rain : 40%
 Gravel : 16% Visibility : Good
 Dry Mud : 80% Time : Evening
 Temp : 20°C (68F)



夕方での走行で、路面はややウェット。とはいえ、視界はかなり良いので走りやすい。

MUDDY-SS3

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 7% Rain : 80%
 Gravel : 23% Visibility : Bad
 Mud : 70% Time : Day
 Temp : 28°C (82F)



昼間ながら天候は雨。よって視界が悪く、ドライビングはより難しくなる。腕の見せ所である。

ISLE-SS1

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 85% Rain : 80%
 Gravel : 15% Visibility : Bad
 Time : Day
 Temp : 15°C (59F)



コンディションは雨。昼間なので視界はまずまず。路面が滑りやすいので難易度は意外と高い。

ISLE-SS2

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 83% Rain : 10%
 Gravel : 17% Visibility : Bad
 Time : Night
 Temp : 18°C (64F)



コンディションはドライだが、時間帯が夜ゆえに視界は最悪。コースの熟知を求められる。

ISLE-SS3

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE ●ENVIRONMENT
 Tarmac : 80% Rain : 10%
 Gravel : 20% Visibility : Good
 Time : Day
 Temp : 19°C (66F)



ドライコンディションで視界も良好。アイルコースの中では最高のコンディションだ。



SEGA RALLY 2 SPECIAL INTERVIEW

ナレーターとして、車ファンとしての「セガラリー2」

古谷 徹 TORU FURUYA

「CAR PROFILE」モードでナレーションを務めるのは日本を代表する声優、古谷徹氏である。ここでは自らレースゲーム好きという古谷氏に、「セガラリー2」の魅力とナレーション収録の舞台裏を語ってもらった。

インタビュー終了後、「放っておくといつまでもやっちゃいますよ(笑)」とDC版「ラリー2」を楽しんだ古谷氏。「入れれば通信対戦もやってみたいんですけどね」とも。今後はネットワーク対戦も要チェックだ。



僕、実は「セガラリー」はサターン版を持ってまして、ハンドルまで持ってるくらいなんですよ(笑)。他にもレースゲームはたくさんやっていますし、僕自身好きですから、今回「セガラリー2」がドリームキャストで出るというのを聞いて、すごく楽しみで。もう最初から本体と一緒に買う気でした。それが、まさか自分がこういった形で開発に参加できるとは思ってませんでした。

こういったゲームでナレーショ



声のクリアさに驚かされました

ンをやらせていただくのは初めてではないんです。でも今回のように、実際WRCに出ている、もしくは出ていた車の走行風景をバックに、その車が持つ歴史ですとか、レースでの功績ですとか、スペックや解説だけではないナレーションをさせていただいたという意味では、非常に「カーグラフィックTV」に近かったのかなと思っています。「カーグラフィックTV」でも、4年くらい前まではWRCを追いかけて放送していて、その頃は実況調のナレーションをやらせていただいていたまして、当時僕はスバル・レガシィに乗ってたんです。それで、ちょうどWRCにレガシィが参戦したときに、すごく応援してたので、今回のお話をいただいたときも、非常に懐かしい気持ちになりましたね。また番組でもWRCをやってほしいです。

先程、実際にドリームキャスト版の「ラリー2」をプレイさせてもらったんですが、驚く要素が多

くて。まず光の処理の仕方に驚きました。ヘッドライトの周りにじみが近づいてくるにしたがって大きさが変わったり、路面を照らしている部分が一緒に動いたり、ウィンドウへの映り込みとかが走りに合わせて変化したり。もちろん背景の質感もすごく出てて、これは本当に臨場感があってリアルだなと、心から思いました。もう一つ、驚いたのが、音がクリアなところで、よくゲーム版になると音声はどうしてもTVとかと比べるとノイジーになってしまっ、本来の美声ではなくなってしまってたんです(笑)。やっぱりナレーターというのは、すごく自分の声の状態に神経質で、大切な仕事の前の日には、夜更かしをしないようにしたり、朝起きてストレッチをやってから録音に臨んだりとかしているんですが、今回もゲームだからやっぱり変わってしまうのかな、と思ってたんですが、いざ聞いてみるとすごくクリアでし

たので、そこにも驚かされました。

あとセガのBBSに一言だけ書き込みをしたんですが、それに対する反応の早さと量にすごく驚きました。その中で、僕がゲームのナレーションをやるということを知って、それだったらドリームキャストを買おうという書き込みをされている方がいたんです。それも僕が書き込む前でしたので、すごくうれしくて。アニメのファンの方ではなくて、僕のナレーションに魅力を感じてくださっているというのは非常にうれしいことですね。

本当にたくさん感想を送っていただいたので、お礼を書かないといけないなと思っています。中には「カーグラフィックTV」を知らない方で(ラリー2の)カープロフィールを聞いてファンになりましたという方もいて、これは僕にとってもファンが増えて、うれしい相互作用ですよ。そういう意味でも今回は本当にいい仕事をさせていただいたなと思っています。

気分は「カーグラフィックTV」の「CAR PROFILE」モード

「ラリー2」のモードの1つである「CAR PROFILE」モード。これはゲームに登場する各車の時代背景、歴史、レースシーン等を基に、あの「カーグラフィックTV」でおなじみの古谷徹氏のナレーションで紹介してくれるというファンにはたまらないモードだ。ゲーム開始直後は、アーケード版で登場した計8台のみしかセレクトできないが、「10イヤーチャンピオンシップ」等でマシンを獲得すれば、それらのカープロフィールを楽しむことができる。



マシンが疾走する映像をバックに、古谷氏の声流れる様子は、まさに「カーグラフィックTV」そのもの。ぜひ全車集めて聞いてみてほしい。

新車を獲得したら、まずカープロフィールを楽しもう!



迫力の映像に、古谷氏の美声が融合





戦国TURB

●NECホームエレクトロニクス●発売中(1月14日発売)●5,800円●アクションRPG●1人プレイのみ

この4ページの総まとめでエンディングまで一直線!!

「戦国TURB」攻略AtoZ

すべてのクエストが明らかになり、エンディングも見えてこようという今週は、ゲーム序盤のおさらいを含めた保存版だ。——「じのたい」もあるだよ。

●オモテ面の攻略●

飛び道具とようせいたいにゃんを取りまくれ

まだねこ軍が弱っちい序盤戦は、とにかくしゅりけんなどの飛び道具を集めつつ、ようせいたいにゃんを食いまくって部隊を強くしよう。しゅりけんが初登場するステージ0、たいにゃん初登場のステージ1を制圧すれば初心者でも楽勝のはず。



飛び道具をたくさん集め、たいにゃんを食べて強くなれる。頑張れば誰でもクリアできる。

オモテ面で取れる重要アイテム

ジュース	ステージ2、7、12
グラッパ	ステージ1、4、10
ふおあふあらーん	ステージ0、6、13
ようせいたいにゃん	ステージ1、2
ブラックようせい	ステージ17
とくべつようせい	ステージ34
しゅりけん	ステージ0、4、10、19、30
クラッカー	ステージ2、16、31、40

●ウラ面の攻略●

たいほうとこうせんじゅうで楽勝!

にゃんにゃんコインを拾ってステージ64の“ぶきせいぞうき”に入れるだけで強力な武器が手に入るウラ面。コインさえ持っていればじのちゃんにたいほう、ねこ兵士たちにこうせんじゅうを装備した強力なコンビネーションで敵を圧倒できるぞ。



たいほう、こうせんじゅう、カプセルがいじゅう以外の武器はもう必要ないかも!

ウラ面でも回復アイテムが役立つ

ジュース	ステージ65
グラッパ	ステージ70
ふおあふあらーん	ステージ71
ようせいたいにゃん	ステージ64
ブラックようせい	ステージ88
とくべつようせい	ステージ85

「戦国TURB」登場キャラクター&ステージ対応表

名前	オモテ面	ウラ面	名前	オモテ面	ウラ面
ねこ将軍	0	64	アフちゃん	19、51	78、100、110
ジェルソミーナ	0	64	なのれーはかせ	40	101
ソノラフェイス	0	64	とくべつくま	36、40、47	84、101、114、116、122
ブロワ	0	64	ニーチェ	54	64
なまクリームチューリップ	0	64	デリダ	54	64
モリーナ	0	64	パトラ	54	64
スドーたいいん	0	88	ひつじばんぺい	54	64
きゃめろん	0	88	ガートルード	54	—
まるせりーの	0	64	とくべつようせい(イベント)	34	—
ねこばんぺい	0	64	びょうにん	—	87
アリスB	11	—	ドッパ	—	91
ボンボ	10	—	Dダグダクプライスキょうだい	—	94
ひつじはかせ	18	84	したい	—	103

“戦国TURB”最後のクエストを紹介

今回はエンディング間近の14、15話で発生するクエストを紹介。これでクエスト完全制覇だ！

Quest ジェルソミーナ

開始条件 14話で初めてジェルソミーナと話す
終了条件 14話終了

ねこ将軍の気まぐれ

世話好きなねこ将軍の気まぐれで拾われてきたねこ国のねこ王子たち。このクエストの主人公はその中の第1王子ジェルソミーナだ。

普段は素直じゃないのだが、このクエストではいきなり何か悟ったようなことを言い始める。他のねこたちはねこ将軍が気まぐれを起こしたときのことを話すだろう。



王子たちはねこ将軍・KG(けいじ+ひみつなまえ)の気まぐれで拾われてきた。まあ、よくあることだね！

Quest らいよんグッズ

開始条件 15話開始
終了条件 15話終了

ぼんたあとつちねこ？

“ぼんたあ”と“つちねこ”という、初めて聞く言葉(「ポンター」と「つちねこ」という名前のアイテムはあるが……)が連発され、圧倒されるクエスト。このクエストに反応するねこたちの声を聞いてみると「ぼんたあにやられた」「ぼんたあならかえったよ」「つちねこはいっぱいいるよ」などの声を聞くことができるが……。“ぼんたあ”と“つちねこ”ってのは生き物なのだろうか!?



「ぼんたあ」と「つちねこ」とは、何なのか? 同名のアイテムならあるが……。

行くべきか 行かざるべきか 99匹エイリアン大行進

14話になると行けるステージ106。もう行ったことがある人もいるだろうが、このステージには強力なエイリアンたちがなんと99匹もたむろしている。ここを制圧するにはねこ軍を相当強くする必要があるが、ゲームクリアだけを指すならばここを制圧する必要はない。ここをクリアしなくてもエピソードは進み、エンディングも流れるのだ。

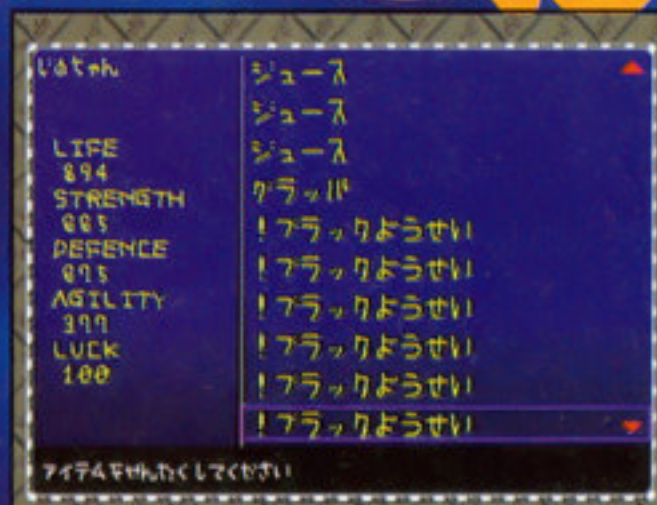
大群を蹴散らせ



じのちゃん、ねこ兵士ともかなり強化していないと厳しいエイリアン祭り。準備は万全に。

“カプセルかいじゅう”を使つての持久戦

ここを制圧しようと思った人は、まずブラックようせいをたくさん捕りにいこう。ある程度集まったら、すでに制圧したステージで時間をつぶして捕まえたブラックようせいを殺す。こうすることで、体力の心配はない。次ににゃんにゃんコインを集め、“カプセルかいじゅう”を大量に用意しよう。カプセルかいじゅうは攻撃後のスキこそ大きいものの、使った瞬間から使用者が無敵になるため敵の連続攻撃を受けにくいのだ。敵を引きつけつつ逃げ回り、突然振り向いてのラストうなじゅうでエイリアンを一網打尽にしてやろう。



長期戦になるため、戦闘中にくさらない“死んだブラックようせい”を大量に準備しておく。



攻撃力が高く攻撃範囲も広いラストうなじゅうが特に有効だ。

最終 Quest グランドタワー

開始条件 15話開始
終了条件 15話終了

このクエストを乗り切ればエンディングも間近!

注意

「セブンスクロス」ポスターが目印!

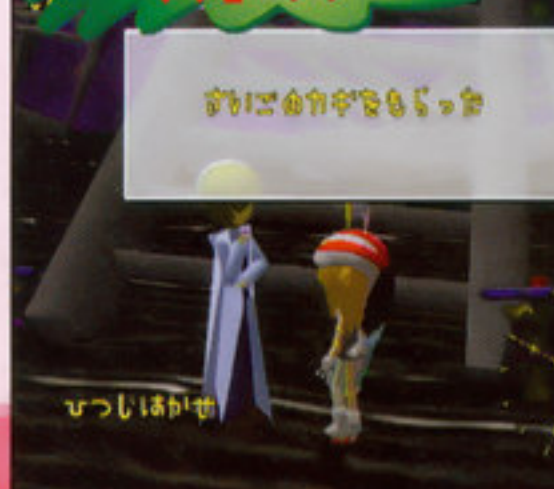


ステージ116にそびえる「セブンスクロス」のポスターが張られた建物。これがグランドタワーである。

ステージ116に建つ“グランドタワー”に関する情報が聞けるクエスト。このクエストが発生したらひつじはかせと話をして“さいごのかぎ”をもらう。これがないとグランドタワーに入れない、つまりステージ116を制圧できないのである。また、このクエスト中になのれーはかせに会うと、“PPにんぎょう”というアイテムが手に入る。だがこれは、持っているとうグランドタワーに入れなくな

ってしまうというやっかいな代物。入手してしまった場合は、もう一度なのれーはかせと話をして“PPにんぎょう”を返しておこう。

さいごのかぎ 入手!!



PPにんぎょうをもどった



“PPにんぎょう”はもらわないこと

グランドタワーに入るためには“さいごのかぎ”が必要。“PPにんぎょう”を持っていると入れなくなるので注意!

ついにそのすべてが出そろった
クエストを一挙紹介!!

「戦国TURB」クエスト早わかり表

前ページの3つで全公開となったクエスト。それをオモテ面、ウラ面あわせてリストにしたのが右の表だ。開始条件を満たしたら、各ステージにいる人々と話すことでそのクエストについての会話ができる。

クエストの会話によって利益が得られることは少ないが、その内容を楽しむことこそが「戦国TURB」の本当の楽しみ方と言える。これからゲームを始めようという人はもちろん、もうゲームをクリアした人も見逃したクエストをチェックしてみよう。



条件を満たすと、世間話に加えて別の会話ができる。



QUEST	開始条件	終了条件
せけんばなし	ゲーム開始	ゲーム終了
ひつじ軍	1話開始	1話終了
スドーたいいんパート1	2話以降で初めてスドーたいいんに話しかけた時	2話終了
ようせいたいじゃん	2話以降で初めてモリーナに話しかけた時	2話終了
スドーたいいんパート2	3話でスドーたいいんに初めて話しかけた時	3話終了
くまとうざぎ	3話で初めてねこ将軍に話しかけた時	3話終了
ボンボ	4話で初めてボンボに話しかけた時	ボンボの音楽が完成した時or 8話終了
ボンボライブ	ボンボの音楽が完成した時	音楽を5回聴いた時or 8話終了
ボンボアンコール	音楽を5回聴いた時	音楽を聴いた時or 8話終了
ひつじはかせ	5話で初めてひつじはかせに話しかけた時	7話終了orぼうのなまえをもらった時
アフちゃん	アフちゃんに初めて話しかけた時	マルセリーノがアフちゃんの友達になった時
しろいようせいたいじゃん	6話開始	6話終了
なのれーはかせ	7話開始	7話終了
あすにかかるはし	8話開始	橋を渡った時
どこかでみたかお	10話開始	10話終了
ねこのゆめ	10話開始	12話終了
らいよんぶんめい	11話で初めてひつじはかせに話しかけた時	15話終了
モリーナ	12話開始	13話終了
ドツパ	12話開始	13話終了
にんげんぶんめい	13話で初めてなのれーはかせに話しかけた時	15話終了
ジェルソミーナ	14話で初めてジェルソミーナに話しかけた時	14話終了
らいよんグッズ	15話開始	15話終了
グランドタワー	15話開始	15話終了

POINT

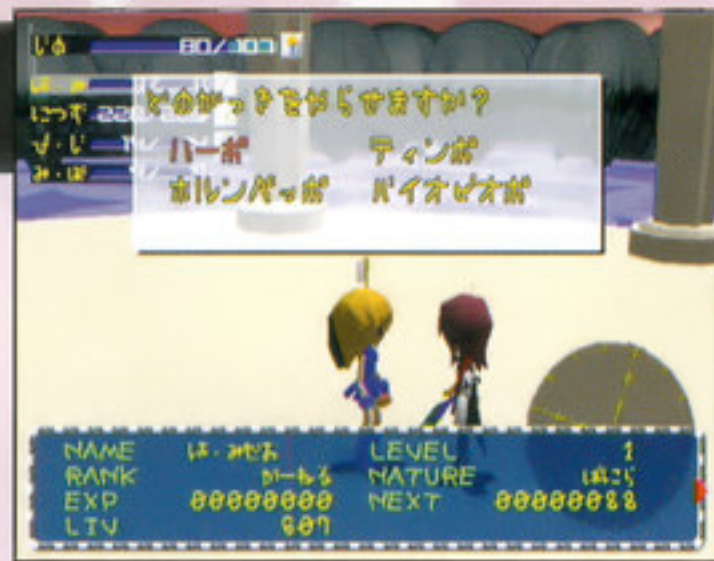
会話によって展開が変わってしまう
要注意クエスト

数あるクエストの中には、会話によって展開が変わるものがある。その中から特に進め方が難しいクエストを2つピックアップ。どうしても解らない人だけ読んでほしい。

Quest ボンボ

ナゾのミュージシャン「ボンボ」が指揮するバンドのメンバー募集のクエスト。

このクエストではじのちゃんの部下のねこ兵士の中から楽器に適性のある者を探し、ボンボに預けることで彼のバンド演奏を聴くことができる。楽器の適性はねこ兵士の性別、性格、階級によって決定される。適性を満たしたねこ兵士を作るにはまず欲しい性別&性格を兼ね備えたねこを作り、そのねこ兵士にたいじゃん狩りをさせることで階級を上げてやればよい。バンドが完成すると預けた兵士は帰ってこないで注意しよう。



楽器に適性のあるねこ兵士を預ければボンボのバンドは完成。しかし階級を上げたねこ兵士は帰ってこない。

ねこ兵士 楽器適性表			
楽器	階級	性別	性格
バイオビオボ	かーねる	黄	ばいら
ハーボ	げねる	赤	あはーん
ホルンベッポ	きゃっぼ	青	あはーん
ティンボ	ぷり	赤	おらおら
ピアノ			ボンボ

Quest あすにかかるはし

オモテ面最後のクエストとなるのが、ひつじ城の御塚にかかる橋を渡るためのクエスト「あすにかかるはし」だ。

このクエストの謎を解かないとゲームをクリアすることさえできないが、クエストが始まったらなまクリームチュールリップだいじん→なのれーはかせの順に話しかけるだけで橋は渡れるようになる。橋が渡れるようになる前(クエストが続いているうち)にきゃめろんと話しておくと、敵ボス・ガートルードを弱くするアイテムが入手できるので取っておこう。



きゃめろんと話す前にまるせりーのと話す敵ボスが強化。

まずなまクリームチュールリップと話し、次になのれーはかせと話す橋がかり、クエストは終了する。



「TURB」アンテナを持つ人のための 戦国TURBファンページ

【Jino-chan times】

じのたい

以前から募集していた文字ネタが集まってきたので、今回は文字ネタメインで「じのたい」をお届け。個性を至上の才能とするTURBファンの、知恵とセンスをふり絞ったコトバの威力やいかに!?



今週のひとこと

「すきなバンドがうれたらもうきょうみなし」
(ねこばんぺい)

今回の「今ひと」(なんでも略すな!)では普段の生活に密着したひとことを。メジャーになる前から好きだったバンド、いざ売れるとなんだかどうでもよくな

っちゃった。そんなこと、ないですか? 「売れセンに走ったらダメっしょ」 「昔はもっと良かったんだけどなあ……」 「みんな分かってんの?」(ばか丸出し)



ま、本当にお前らどつしちやっつたの? なんてケースもあるんですけど……。

戦慄!! 心の最終兵器

最強カプセルかいじゅう
FINAL マきそこない



(新潟県・長良川の「う」)

1.ゲザイニミセカケタ○イロガンアジシ
タシオ●知らずに服用すると腎臓に悪い。
2.絶対1日50回つまずく呪い。●私、コレにかかっています。(バランスわりーだけだろ) 3.その他●私の選択肢には必ずその他が入ります。あしからず。
(栃木県・さくら)★俺も入れたい。
ヒトネココンバータでは「フライングぎみ」と警告を受けてしまいました。今回もダークです。でも、こんなのしか思いつかないんです。今度の兵器の名前は「ねこ通信機」です。この通信機はね、ゲーム中のは使い方が違うの。どうやって使うかという、操りたい人間の脳の中に埋めこむの。例えばね(以下自粛)
(神奈川県・上杉太郎)★危ねえって。

狙え! 文字ネタ王

1. 私の母は、ねこ將軍のことを「みなしご○ッチ」と言った。僕は知らないけれど、似ているのでしょうか?
追記:僕は先日、3年半勤めたバイトをクビになりました。担当さん、こんな僕にくまキーホルダーをください。
(長野県・松小路 葵)
★俺が再放送を見た限りでは形は似てたぞ。向こうの方がちょっとグロテスクだったけど。しかし、バイトのクビとくまキー(また略してる)とは関係ないぞバカが。でもベルナルドのファンだから許す。俺はホースト。

「戦国TURB」、初めはひややかな目で見ていたのですが、なんか大人っぽい悟り切った雰囲気になっています。実はまだ買う勇気とお金がないのですが、そんな僕をコロッと寝返らせるように説得してくれませんか? (兵庫県・中村豊樹)
★ナヌ? まだ買ってない!? そ、それは大変だ! 早く買ってきなさい。ひつじ博士となのれー博士は大人なので内容も大人っぽいに違いない! 買って大丈夫。まずは買ってからだ。★とまあ、上のようなノンジャンル投稿もO.K.ってことです。

アートだ……



(愛媛県・やわねねこ)

超うまい! ちゃんと印刷できるかなあ、この微妙な色の混ざり具合。構図やポーズなどもすばらしい、非常に芸術的価値の高い作品だ。

じのたいと「TURBファンブック」のおうえんよろしく

いよいよ「戦国TURB」ファンブックが本格始動。発売時期は今年4月の予定。前号でも紹介したけれど、このファンブックの中には「じのたい」との連動ページもある。つまり君の投稿がTURBの公式ファンブックに載っちゃうチャンスなのだ!! 「じのたい」常連投稿者だけ、ってのも問題なので常連のみんなは友達を誘ってガンガン応募してほしい。

さて気になる応募の内容だが、お約束のイラストはもちろん「じのたい」でもおなじみの好きなキャラクターへのファンコール(全投稿を集計してのキャ

ラクターコンテストあり!!)や、「戦国TURB」ならではの「好きなセリフコンテスト」も予定している。まだ新コーナー設立の余地はあるので、企画案待ってるぜ! 「じのたい」への応募は●このキャラのココが好き●街で見かけたTURB世界●できそこない哀歌●ぼくの夢わたしの夢●TURBグッズをつくりたい! ●心の最終兵器の各コーナーまでヨロシク!!

あて先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「じのたい」係



奪われた明日を取り戻せ。

次世代兵器「オーギュメント」の開発をめぐる
 巨大な陰謀に巻き込まれた高校生、十夜と誠志郎。
 ごく平凡な高校生活をおくる彼らを持ち受けていたのは、
 超常現象と異様の敵が襲ってくる、
 非現実の世界だった。
 — 未来は闘って、勝ちとれ —

デバイスレイン DEVICEREIGN

2.25 IN STORES

アドベンチャーSLG 希望小売価格 5,800円(税別)



発売キャンペーン 締め切り→ 3月31日まで(当日消印有効)

ゲームソフトに入っているアンケートはがきを3月31日(当日消印有効)までにお送りください。
 先着30,000名様に「DEVICEREIGN オリジナルブックレット」をさしあげます。
 (当選は発送をもってかえさせていただきます。)



期間中にご応募いただくと、オリジナル
 トレーディングカードがもれなく当たり
 ます。
 詳しくはセガサターン版の取扱説明書
 に入っているチラシをご覧ください。

- BOOK** 電撃攻略王 **「DEVICEREIGN公式攻略ガイド」**
 近日発売予定 予価：本体950円+税 電撃PlayStation&電撃Dreamcast特別編集
- 電撃文庫 **「DEVICEREIGN(仮)」** 近日発売予定 価格未定
- 電撃コミックス **「DEVICEREIGN 公式コミックファンブック(仮)」**
 近日発売予定 予価：本体660円+税

- CD** サウンドトラック
「～Fantastic Charactor Series～ DEVICEREIGN」
 3/17発売予定 2,800円(税別)
- ドラマCD
「DEVICEREIGN ドラマCD」 4/7発売予定 2,800円(税別)

ラジオドラマ3月から放送決定!!
**「子安・氷上の
 ゲムドラナイト」**
 毎週日曜日
 TBS 24:30~25:00
 HBC 25:00~25:30
 MBS 24:00~24:30
 RKB 24:40~25:10



MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
 ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL <http://www.mediaworks.co.jp/>

©1999 Starlight Marry/Media Works Inc. 「マークおよびPlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
 SEGA SATURNおよび「S」は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

グルグル



今週のオープニングイラストは福岡県/にせ関西人によるうずまき姉。「脳ミンぐるぐる」ッスよ!!



パワーズ!!

夢広場

ここではみんなの“夢”が一堂に会する「夢広場」のコーナー。今週もピーターパン級に夢見がちな空間を形成中です。

姉 「東洋一夢見がちな読者投稿コーナーグルグルパワーズ!!」今週はグルグルパワーズ担当の編集さんが1人風邪でダウンしてるんだって。みんなもこの時期、風邪には気をつけようね。特に受験生の人たち。
 猫 今週はこんなお便りからニャ。★キャストイくて、出世するタイプじゃないですよ。がんばってください。(大分県 たと)

姉 あ、言われた。
 弟 う……前向きに成長します……。★年賀ハガキが余っていたので試しに送ってみます。以後も気が向いたら送るモジャ。あ、ちょっと遅いですが、新年おめでとうございます。(←遅すぎ)

(神奈川県 Dr.マッスル)
 弟 おめでとうございます……??
 猫 最近多いニャ、年賀状の余り。★近所のコンビニがつぶれてしまったので、すごく不便。その代わりに(?)、ジュースの自販機が3つも増えた。ジュースはいいから本とかお菓子を売ってくれー(ドリキヤスマガジンもそこで買った)。

(愛知県 江ヶ滝ささ)
 猫 自販機じゃドリマガは買えないニャね。でも気を落とすニャ、ささ。
 弟 コンビニって便利だよね。僕は夜のコンビニに行くのってドキドキして好きだなあ。(キラキラ)
 姉 不良に絡まれちゃダメだよ。★グルグルパワーズの皆さん僕のペンネームを考えてくれてありがとう。どれがいいか選んでるんだけどどれもイマイチで……。でもせっかく3人が考えてくれたんだからそれぞ

れのペンネームを使って面白いペンネームを考えました。その名も「金だーアキ子」!まず「金」はドリムちゃんが考えてくれた「金城武」から、次に「だ」はキャストイくんが考えてくれた「せがた三四郎」の「た」に点をつけて「だ」に、「一」は僕の名前「淳一」から、最後はブーブーが考えてくれた「和田アキ子」から取って作ってみました。じっちゃんの名にかけてこれからはこの「金だーアキ子」で投稿するからみんなよろしく。

(東京都 川上淳一)
 猫 ふはは、やっぱり「どれもイマイチ」だったニャ〜。ゴメンニャ〜。
 弟 笑い事じゃないよう。ところで僕、せがたなんて言ったっけ……?
 姉 こんなハガキも来てるよ。★Vol.5の川上淳一さんにペンネームをつけてあげよう!ってことで「ペンタゴン」「ティーバックマン」「キューブマン」の3つから好きなものを選んでね。(宮城県 KAZ丸)
 弟 こっちの方が良さそうだね。
 猫 好きなものを選ぶニャ、金だーよ。★不況だからこそいっぱいハガキを書きます。(大阪府 GUY神)
 姉 なんかよくわからないけど、ガンバレって気になるなあ。なんか。
 弟 GUY神さん、これからも頑張ってくださいね!(キラキラ)
 ★俺の大切なナイツのデータがナイツ。(死) (愛媛県 海の魔王)
 猫 今週もダジャレが来てるニャー。
 弟 でもこれってたぶん実話なんじゃ?
 ★シエンムー風船のシエンファと

RYOに、最近小ジワが増えてきた。(神奈川県 阿曾アキヒロ)
 姉 風船の絵ってカッコよければよいほどどんどん情けなさ増すよねー。
 弟 シエンファちゃんに小ジワ……!
 猫 そんなんで衝撃受けるニャよ。★はい、公的抑圧です。まだまだ寒いですが風邪などひかぬように。僕は身も心もふところも寒いんだよ。さ〜て次回のグルグルパワーズは

・猫、三味線になる
 ・姉、ヘアヌード写真集を出す
 ・弟、漢泣きの3本DEATH!! ジャンケンポン!俺の勝ち! あんたの負け。じゃあ股来襲〜!! (三重県 公的抑圧)
 猫 って勝手に終わるニャよう。
 姉 ……コ……コイツ……!!
 弟 お姉ちゃんやめて!! (漢泣き)
 猫 ま、股来襲ニャ〜。



岩手県/木



福岡県/GO.



福岡県/ひのう



愛媛県/奥の手

あんなチャオ こんなチャオ

シンプルデザイン故か、いろんなアレンジをほどこされがちなチャオ。一応ネタになつてるのは加藤チャオくらいか。もっと寒いネタ、待つ。

「うずまき姉弟 with 猫」



うずまき姉



うずまき弟



うずまき猫

本名はドリムちゃん。ひねくれ者で実利主義者。意外とミーハーな一面も。弟と猫と暮らす。「お姉ちゃんのみ・み・つ」の担当者。
 本名はキャストイくん。のんびり者でロマンチスト。“ドリームキャット”。厭世的な哲学者タイプ。趣味はゲーム。ピンで「猫に聞け!!」というコーナーも担当。
 本名はブーブー。品種は「猫に聞け!!」というコーナーも担当。

うずまきサロンの

フリーテーマ

通信機能の宣伝を 茨城県/ゆうぼう

ドリームキャストの最大の強みといえば“通信機能”だと思うのだが、このへんの宣伝が足りないのではないだろうか。専門雑誌を見ているような人ならば通信についての情報も把握できていると思うが、CMなどしか見ていない人でそのことを知ってる人は少ないと思う。今からでも遅くはないので、CMなどの宣伝活動をどんどんやってほしい。

ナビゲートゲーム 奈良県/DEB

マイクデバイスを使ったラリーゲームというはどうだろう。ドライバーではなくナビとして。表示するレッキ帳をもとにドライバーに指示を出す。たとえばただ右に曲がるのもイメージからアブソリュートまで4つのレベルがある。もちろん指示を出すタイミングも重要。

敗北理由の自覚 神奈川県/阿曾アキヒロ

こんな考え方はできないだろうか。3Dに優れていなかったSSは、PSに勝てなかった。だからDCは3Dに力を入れた。しかし、負けたのは国民が3Dを選んだからではない。ソニーは「3Dが普及する」と確信していたわけではない。もちろん賭けたわけでもない。ソニーは意識して「3Dが普及する世界」にしたのだ。セガは「2Dもしばらく必要だろう」と賭けた。でもソニーは、そんなギャンプルはしない。3Dに重きを置いたからには、力づくでそういう世界にする必要があった。そうしなければ勝てないからだ。ソニーは未来が見えていたわけではない。そしてセガは、ソニーが作り出した未来の中を右往左往するしかなかった。今セガはDC開発において「インターネット」「通信対戦」「ゲーセンとのリンク」などの答えを出した。セガはそういう世界を夢見ているのだろうか？ おそらく今度は力づくで成し遂げようと努力することだろう。

グルグルコミック



山形県/つちのこ太郎

出た、問題作! リニアちゃんに限らずどんなRPGでも発生する動物虐待問題。きっと「みねうち」さ……。



東京都/大塚重機

またも大塚さんのWebミステリーネタ。ネットサーフィンしてるとたまにとんでもない世界に連れてかれる。



山梨県/モリコーネ

起承転結完全無視のシュール4コマ。この雑誌に送ってきたということは、極められてるのは魔嵐か誰かなのか?

主なコーナー ● 夢広場/他愛のない世間話をするコーナー ● ドージョー毛筆/墨汁イラストのコーナー ● グルグルコミック/コママンガのコーナー ● 未確認情報局/胡散臭いウワサ話のコーナー

イラスト ガーデン

ただ今の募集テーマ
は「シェンムー」です

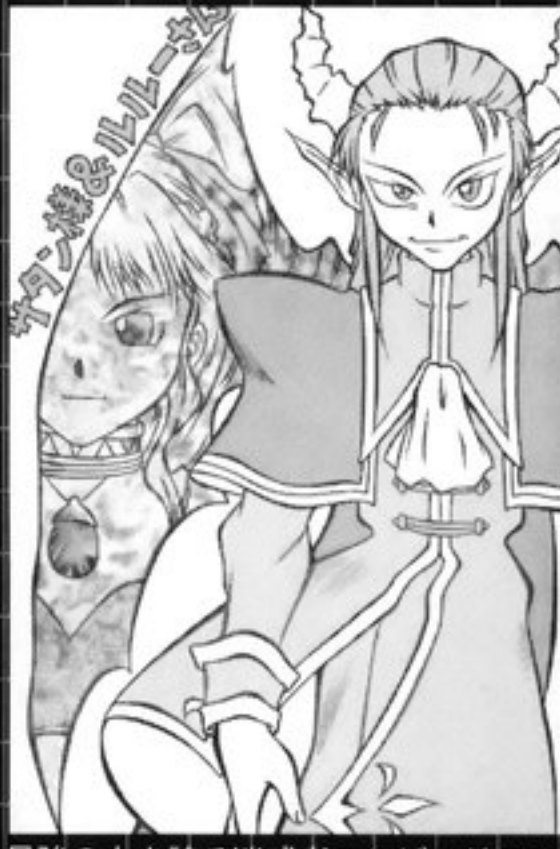
今週は
『ぷよぷよ〜ん』
特集で
お送りしています。



神奈川県/長野あきら

感情豊かなアルルちゃん。彼女のキャリアアを考えると、DC登場はまさに「思えば遠くへ来たもんだ」の心境でしょう。

宮城県/KAZ丸



最強の力を誇る迷惑者コンビ。リアル頭身になっても性格は相変わらず?

千葉県/こんぶ



モデル気分のルルー様に迫るカーバクルの恐怖! 髪の毛多すぎだ……。



北海道/東風平りんどう



神奈川県/もんじゃ部隊

「先祖ストーリー」シエソ。おそらく本作でも彼の立場はまったく考慮されないでしょう。けっこイメージが変わったドラコ。何かこのたたずまい、好きだな。姿勢いいよね。

なつゲーミュージアム

シルフィード (メガCD版)
福島県/南斗ライバ

スピード&クラッシュ、この2つに僕の脳内のアドレナリンは逆らえません。さあ、SHTでどんどんスピードを追求しましょう。なんてこった出現位置を記憶しないと対処不能の記憶力ゲーになるではないか。そのジレンマの解決策、「パスかける」。遠くから放物線を描き飛来する敵機。酒井三郎 (旧日本軍の撃墜エース) は敵に対し早期発見のため、日中星を見る特訓をして目を鍛えた……なんて逸話を思い出す。「宇宙戦艦ヤマト2」がトラウマにある身には燃え燃えの設定の背景。誰だ3Dじゃないなんて言うのは。これほどオモシロイただの縦シューは滅多にない。

超球界ミラクルナイン (MD版)

岐阜県/フロムY
このゲームはメガドラ末期に出たため、ほとんど世間では知られていないかもしれない。業界初とも思われるクォータービューの野球ゲームだ。ストライクゾーンが立体的で、球場も大きいから小さいのまで選べる。挑発なんかもあり、ホームランを打ったときの演出などは面白い。今思えば、あのコミカルなキャラクターや画面全体のグラフィック、字体などは「プロ野球チームを作ろう!」の原型になっているのではないと思う。DC版「野球つく」で試合モードがあれば、これみたいなのを入れてもらえると嬉しい。



青森県/床屋朗伊組

女の子だって『ギャルゲー』したい!!

ドリマガVOL.3のグルグルパワーズで北海道の猫大好きさんと千葉県のパチヨムキンさんも悩みをうちあけてらっしゃいましたが、結論として女の子でギャルゲー好きなのは別に正常!! ということでプチ企画す。



北海道/東風平りんどう
ギャルゲーのキャラって少女漫画タッチでかわいいよね。普通普通!!



山口県/神田川ちよ
非常に妖しいムードのじのちゃん&モリナ。でもこれ、ギャルゲーか……?

ギャルゲーをギャルの手に!!



神奈川県/結希

バックの処理が印象的なイラスト。真剣な表情で風に吹かれて、ちよっと大人っぽい感咋?



福岡県/春日るりと

主人公&宿命のライバル(の一人)のツーショット。対COM戦では序盤で出てくるけどな。



香川県/猫屋敷

隠れた人気者ウィッチ。喋り方がダメだこりゃな感じですが、そんなことはもうどうでもいいのだ。月が手前にあるのは何故?



秋田県/月丸

こちらはやたらとメルヘンチックなアルルちゃん。まったく夢のハードにかざわしいですね。



青森県/オンシー

ごめんなさいちよっと英語まるでためなもんで。圧死してるサタン様がかすんく可哀相。



神奈川県/栗関

さっそく人気集中のチョコぶよの眼球(?)を持ちちゃってるけどいいのかいな? 膝小僧はけっこうポイント高し。

●猫に聞け!!/いろんな疑問に猫が答えます ●激LOVEカフェ/投稿者同士でラブレターを交わそう ●なつゲーミュージアム/思い入れのあるゲームを覚えてね告知... 「グルグルパワーズ!!」では新コーナーのアイデアを随時募集しています。アイデアを採用された方には、無条件でプレゼントを進呈。

夢のハード・セガサターンを称えよ!!

土星人の森

ギャース!! コスモ総統でR。だんだんサイズが縮小していくので今週はちょっと小規模な反攻作戦に出させてもらった。見よこの大スペースを! 我が輩の肖像画も初登場の週と同じぐらいの大きさに安心でR! 全国1000000万(推定)の土星人のみんなも安心してくれたかい? 今週はこんなハガキを紹介する。

☞ ナムコがドリームキャストに参

さて、MYサターンへの恋文がいっぱい届いている! 我が輩、泣きそうでR。

☞ 今月で私のサターンが満1歳になります。おめでとうサターン。今年もいっぱい遊ぼうな。
(兵庫県/七曜会宝塚支部)

☞ うちのサターンは4年間電池切れ、故障なしの健康優良児です。そんなうちのサターンを誉めてやってください。でもそのサターンを売ってスケルトンサターンを買おうと何回も考えたボクを叱ってください。(鳥取県/ロケラン)

☞ Myサターンには「かにこうせん」という名前がついています。日本文学的。
(三重県/泉姫)

☞ 最近うちのサターンがボケ気味。電池が切れているわけでもないのに突然時計がメチャクチャな時間になっていたりする(たまにデータを飛ばす)。でもそんな君が好き♥
(熊本県/玉猫)

ムム……この時代に感心な土星人たちでR。皆様ら全員2階級特進!!



コスモ総統



香川県/猫屋敷



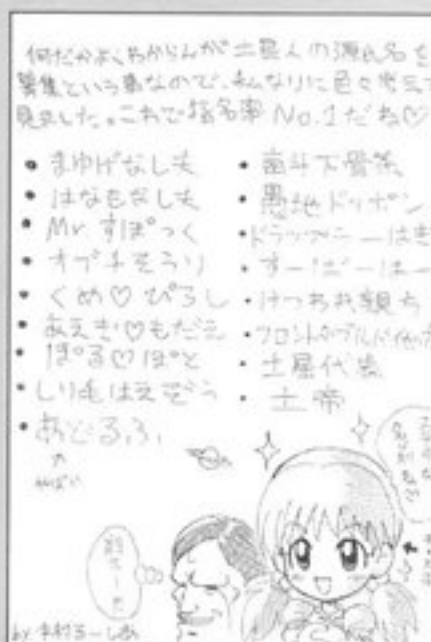
福岡県/武神トール



大阪府/えるみん

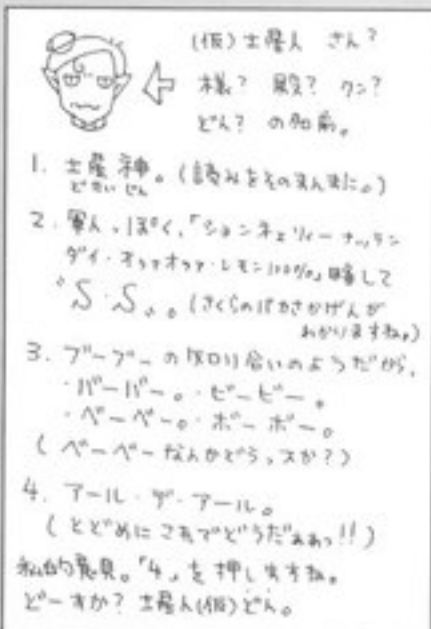
入表明して、ユーザーにとってタイトル発表が待ち遠しいところだろうが、私にはそれよりも大事なことがある。ナムコにサターン用ソフトを出してもらいたい。いまだに私はそのことを諦めていない。サターンで「ゼビウス」や「ドラゴンバスター」を楽しみたいという野望があるのだ。ドリームキャストを買っている方もサターンを持っている方、“念ずれば通ず”ナムコに皆でリクエストすればきっと叶うはず(と信じたい)。皆の力でナムコにサターン用ソフトを発売してもらえようにはしないか!! 諦めるのはまだ早い、サターンはまだ終わらんよ!!(新キャラの地球名・サタラー総統←「宇宙戦艦ヤマト」の「デスラー総統」より。デザインが似ているので)。(山梨県/黒帯ッス)

土星人 うーん、熱い。貴様の野望のスケールの大きさはもはや土星人の域を超えている!! みんなもノスタルジックになるだけでなく、ポジティブな夢を抱けよ。ジークサターン!



北海道/中村るーしあ

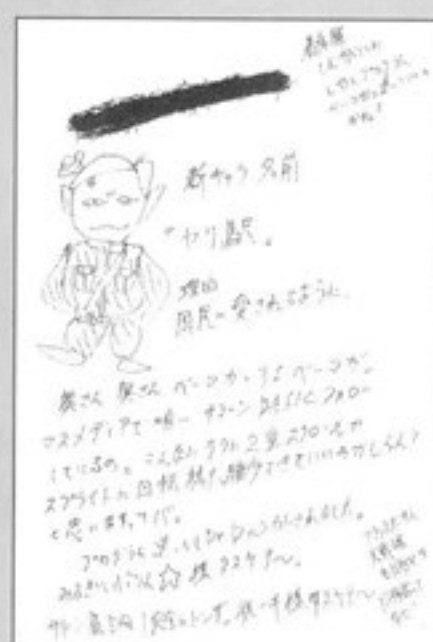
「ぼる・ぼと」と「しり毛はえぞう」がお気に入りです。



栃木県/さくら

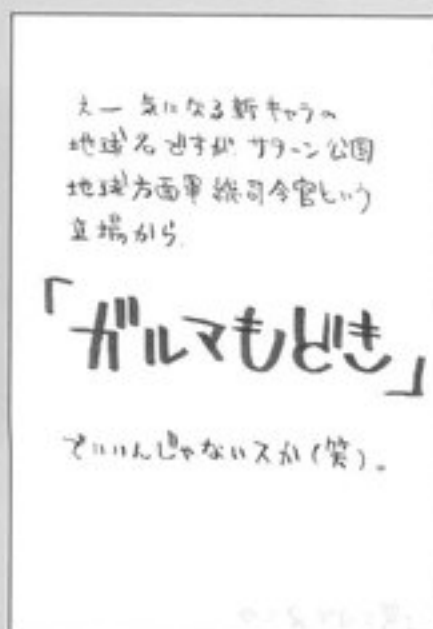
我が輩の盟友である猫。あんなダサイ名前が気の毒でR。

土星人の本名を考えてくれた皆様 どうもありがとうございます!!



北海道/中村るーしあ

貴様は我が輩に何か怨みでも? 二等兵の位を与える。



宮城県/KAZ丸

その投げやりな姿勢はどうしたことだ。軍曹に任命する。

『土星の土の字はドリームのド!!』 大阪府/土星人R

あて先&投稿のきまり

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い厚紙に黒一色で書いてください(文字投稿も原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください)。ハガキより薄い紙は無効となる場合があります。イラストにスクリーン toneなどを使用する場合、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●イラストは画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。

●封筒によるまとめ送りはOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号/住所(県名から省略せずに書いてください)/氏名/年齢/(ある人は)PN/電話番号/希望するドリームキャストソフトを明記するようにしてください。記入もれがあると採用されない場合がありますので十分注意してください。また、まとめ送りの際に他ページ宛てのハガキやアンケートハガキを

同封する場合は、封筒の中身を明記してください。

今週は僕が選びますね。まずは僕にエールを送ってくれた大分のたさんと、なつゲーの南斗ライバさんと神奈川の栗関さんに図書券をお送りします。あと、チョコの当選者は発送を持ってかえさせていただきます。そして今週大量掲載のKAZ丸さんには「エヴォリューション」を差し上げます。



宮城県/KAZ丸

未確認情報局

もちろん全部うそです。★鈴木裕氏の最新作「シエンムー」とは、中国を舞台とした新たなシエンムーの物語らしい。(山梨県/帝王ソダン)★「シエンムー」の主人公・涼のモデルは金城武なので言葉に困ることはないらしい。(静岡県/瀬里歌)★「シエンムー」と間違えて「紫炎龍」を買った人が続出するらしい。(大阪府/GUY神)★このコーナーに気づかず読み飛ばす人が多いらしい。(神奈川県/野海道貴)



Multi・Media
Bee1

年中無休

Bee1通信販売課

営業時間AM11:00~PM8:00
FAXは24時間受付OK

お電話でのご注文はこちら!
TEL:03-5403-0419(代)
FAX:03-5425-6328

送料 ¥780 着払い・手数料込み

FAX、ハガキでご注文のお客様は お名前・ご住所・お電話番号・商品名を明記の上、下記の住所までお送りください。

TVゲーム商品各種取り扱っています。お気軽にお問い合わせ下さい。(SEGA、任天堂、SNKのみ)

ますます目が離せない!
話題作目白押し



北へ。
White Illumination
3/18発売予定
¥5,800
©SEGA ENTERPRISES,LTD.
©HUDSON F SOFT
©RED/広井王子



マーヴルVS
カプコン
クラッシュオブスーパヒーローズ
3/25発売予定
¥5,800



ふよふよ〜ん
3/4 発売予定
¥5,800
©SEGA ENTERPRISES,LTD.
1999Programvd by COMPILE



パワーストーン
2/25発売予定
¥5,800
©CAPCOM CO.,LTD.1999



ドリームキャスト
¥29,800

周辺機器
ビジュアルメモリ
アーケードスティック
専用コントローラー
S端子ケーブル
レーシングコントローラー

新作ゲームスケジュール

ドリームキャスト	プレイステーション	NINTENDO64
発売中 ソニックアドベンチャー	発売中 ツルラブストーリー2	発売中 ピカチュウげんきでちゅう
発売中 セガラリー2	発売中 快刀乱麻 雅 初回限定版	発売中 任天堂オールスター大乱闘スマッシュブラザーズ
2/25 ポップンミュージック	発売中 久遠の絆	発売中 牧場物語2
3/4 サイキックフォース2012	発売中 リフレインラブ2	
3/4 エアロダンシング	発売中 サイバー大戦略~出撃はるか隊~	ゲームボーイ
3/11 MONACO GRAND PRIX	発売中 ポケットムーム	発売中 ときめきメモリアル カルチャー編
3/11 リアルサウンド~風のリグレット~	発売中 ファイナルファンタジーVIII	発売中 ときめきメモリアル スポーツ編
3/25 ブルー スティンガー	2/25 ~幕末浪漫~月華の剣士	発売中 ウィザードリィ外伝I 復刻版
3/25 三国志VI	2/25 FAVORRITE DEAR	発売中 ウィザードリィ外伝II 復刻版
3/25 スーパースピード・レーシング	2/25 ワールド・ネバーランド2	発売中 ウィザードリィ外伝III 復刻版
セガサターン	3/4 トゥームレイダー3	
発売中 ブラックマトリクス 再販版	3/4 sonata	ワンダースワン
発売中 Piaキャロットへようこそ!2	3/11 FFコレクション 通常版	3/4 ワンダースワン(各色)
発売中 瑠璃色の雪	3/11 ATHENA	3/4 電車でGO!
発売中 美少女花札紀行みちのく秘湯恋物語	3/11 グローバルフォース 新・戦闘国家	3/4 チョコポの不思議なダンジョン
発売中 ガールドールトーイ	3/11 CORIN McRAE THE RALLY	3/4 GUNPEY
発売中 サクラ大戦 帝劇グラフィ	3/18 チョコボレーシング	3/4 ワンダースタジアム
発売中 ルームメイトW		3/4 新日本プロレス 闘魂列伝

只今、FOG商品をお買い上げの方にポストカードをプレゼント!

ToHeart
トウハート
3月25日
発売予定

プレイステーション

2/25発売予定	サウンドノベル・エヴォリューション1 弟切草 蘇生篇	3/18発売予定	電車でGO!2
2/25発売予定	後夜祭	3/25発売予定	子育てクイズ もっとマイエンジェル
2/25発売予定	モンスターファーム2	3/25発売予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
3/4発売予定	SILENT HILL	3月発売予定	デビルサマナー ソウルハッカーズ
3/11発売予定	火魅子伝~恋解~	3月発売予定	ウンジャマ・ラミー
3/18発売予定	DANCING BLADE かつてに桃天使! II	3月発売予定	Nゲージ運転気分ゲーム 「ガタンゴトン」
3/18発売予定	ギャロップレーサー3	4月発売予定	輝く季節へ

SSポスターゲットキャンペーン

現在、当店にてサターンソフトをお買い上げのお客様にもれなく各種販促ポスターをプレゼント!
※ポスターの内容については、お電話にてお問合せ下さい。

発売中 龍伝説エランドール
夕陽のファイナル付
セガサターン
¥5,220

3/18 KISSより...
初回限定版
セガサターン
¥7,020

3/18 スーチャーパイ
シークレットアルバム
セガサターン
¥4,320

4/8 フレンズ
青春の輝き
セガサターン
¥6,480

各種ハード

ゲームボーイカラー各色 ¥ 8,900
ゲームボーイポケット各色 ¥ 3,800
ネオジオポケット各色 ¥ 7,680
NINTENDO 64 ¥13,800
セガサターン ¥16,800
その他お気軽にお問い合わせ下さい

通販ご利用についての注意

- 本州・四国の方は翌日、北海道・九州・離島の方は翌々日の到着になります。
- 北海道・九州・離島は送料に100円が加算されます。
- 商品到着後のキャンセルはお断りいたします。
- 予約のキャンセルは発売日の一週間前までとなっております。
- 未成年の方は保護者の承諾が必要になります。

©MARVEL, CAPTAINAMERICA,GAMBIT,INCREDIBLE HULK, SPIDER-MAN,WOLVERINE,VENOM,WAR MACHINE,ONSLAUGHT, AND ALL OTHER MARVELS CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS,INC. ALL ARE USED WITH PERMISSION. ©1999 MARAVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHT RESERVED.STRIDER:©MOTO KIKAKU.©CAPCOM CO.,LTD.1999



略して
もゲモめ 第16回

きもちわるいゲームおたくが、モテまくるようになるために

データは傷つきやすい人間（おたく）たちに優しい

現実の社会は ノイズだらけでメンドクサイ

こむずかしい話が続きますが、申しわけない。しかし以下は何を隠そう「おたくがモテるためには」問題に、たぶん、すごく重要に関わることなので、ついてきてくれ。こっちも読者にちゃんと伝わってるかどうかちょっと不安なんで、「興味はあるけど意味がよくわからん」という人は具体的な質問のメールをください。反論も。

さて。おたくとは「現実」よりも「データ」のほうを愛する者のこと、である。アニメやゲームを好きな人のことだけをおたくと呼ぶのではない。

ある種のおたくがゲームを愛するのは、ゲームという媒体が「現実における「勝ち負け」などをデータ化したもの」だからであり、ある種のおたくが映画やマンガを愛するのは、映画やマンガという媒体が「現実の人間の営みや、人間が空想できることをデータ化したもの」だから。そしてアニメというのは（映画とマンガをかけあわせることによって）すみずみまで完璧にデータ化された映画なのです。

セックスやスポーツや食事や写真撮影は、現実に肉体を使うことではあるが、セックスおたくやスポーツおたくやグルメおたくやカメラおたくは、セックスやスポーツや食事や撮影の、それぞれデータ化可能な部分にこそ、こだわる。映画おたくやアニメおたくは、すでにいったんデータ化されたものである映画やアニメの、さらにデータ化しやすい部分に

こだわる。こだわることによって快感を得る、それがおたくだ。

ものごとをなんでもデータ化するというのは、おたくに限らず、人間という動物の特長であって、なぜ人間がそんな能力を得たのかということ、もちろん最初はコミュニケーションをスムーズにするためであったろう。それによって「社会」というものが形成されていった。データ化するということは、交換を可能にする、ということだからね。

たとえば経済（お金）というものは、ていうか報酬というものは、労働量をデータ化したものでも言える。人間のデータ化能力、価値の交換によって、経済社会は機能している。このコラムの原稿1回ぶん書く労働量と、安価な売春婦相手に1回セックスさせてもらって得る快感とがほぼ等しいだなんて、こりゃ冷静に考えてみると魔法だと思えぬが、しかしその魔法を使うことができるのが人間の能力であって、その魔力を奪われた筆者は原稿を1回書くたびに担当編集者に1回ずつセックスさせてもらうか、それが厭なら、この原稿とひきかえにセックスさせてくれる奇特な売春婦を探して、さすらいの旅に出るしかない。

話がすごく遠くにいったが、すみません、もとにもどす。コミュニケーションを円滑にし、社会を便利にするために発達したはずの人間の森羅万象データ化能力であるが、この能力にはもうひとつの特性があって、つまり、人間は何かをデータ化して整理整頓するだけで、あたかも、そのものを「手に入れた」かのような気がしてきて、それで快感を感じてしまう（こともできる）生物なのだ。

いやな感じのするおたくほど、すぐに「それ知ってる」と言う（オレも言ってるなあ）し、言ってイバる。言われたほうも、ついデータに価値がある、データを持ってるほうがエライような気がしちゃったりしてね。もちろん、その快感や劣等感は勘違いであるが、データ化は（あるいは、その勘違いをすることができるのは）人間の頭脳だか精神だかのプリセット能力なんだし、どうかすると社会全体がその勘違いで動いてたりするから、その勘違いは、まあしかたがない勘違いなのだが。しかし。

なぜ「手に入れた感」なんかがち

やうのかというと「データというものが、傷つきやすい人間の（おたくたちの）心に、わりと優しいから」であろう。支配できたような気にさせてくれちゃうからであろう（罪な話である）。

データ処理されてないものごとは、いろんな夾雑物やらノイズやらがまじってたりして、不潔だったりメンドクサかったり、誤解したりされたり、先が予測不能だったりするし。

だがデータは人を裏切らない。「データだけに頼って痛い目にあった」て話をよく聞くが、そんなのはデータ化されてない現実だの他人だのと迂闊に関わっちゃったからである。知らんぷりしてデータの海の中にどっぷり沈んで、社会と接するのはデータ交換のみ、友達との対話はメールのみ（前々回話題にした「(笑)」って、言ってみれば「ギャグのデータ化」です）、アトラクションはゲームとアニメ（遊園地はデータ化されて設計され演出されてるものだから可）、運動はジムでのマシン・トレーニングやエアロビ、セックスはメディアを補助に使ったオナニーと、風俗。風俗嬢とも、なるべく余計な会話はしない。それでキモチワルがられても無視、無視。射精さえできりゃ、いい。

……と、そんな生活ができれば、まあ、人はめったに傷つかない。なにより、メンドクサくない。それこそが人類が望んで目指したユートピアであって、それを達成するための「文明」であって、しかもそのユートピアは、どうやら日本など先進国の都市部では、そろそろホントに達成可能で、しかも、いまさらイヤヨと言ってもどうしようもない、きたるべきユートピアなのだが。しかし。

お知らせ

2月21日（日）の夜、新宿歌舞伎町のロフト・プラスワン（☎03-3205-6864）にて、AVギャルなどをゲストに、ひたすら下らない「猥談だけのトークショー」の司会をします。こんなムツカしい話は一切しません。女と猥談するテクもモテる技術のうちです。みなさん聞きに来てください。

二村ヒトシ

1964年生まれ。AV男優で監督。著書に「すべてはモテるためである」（KKロングセラーズ）。読者のみなさんのこのコラムに対する感想、意見をお待ちしております。郵送なら編集部気付、Eメールなら筆者のアドレス YR103072@niftyserve.or.jpまで。



イラスト/鈴木みそ(鈴木みそホームページ「ちんげ教」のURLはhttp://www.zau.ne.jp/miso/)

今週のニュース



何度目のジャージブーム。これまでだとジャージというヒップホップのイメージがあったんだけど、最近は、多様化している。たとえば「ゆず」とかね。ということでドリマガのライター陣もジャージ着てがんばってるっていうわけです。

Ending!

デジタルによってどんどん世の中のデータ化は進む。このコーナーでイラストをお願いしている3氏も原稿はみんなメールでもらってるんです。

ガラクタ頂上作戦

第20回

ドッペルゲンガーを見た人間は必ず死を迎える

ちょっと怖い話をしましょう。

ドッペルゲンガー。もう一人の自分。ある日、自分そっくりの人間が目の前に現れる。それを見ると近いうちに死んでしまうらしい。



イラスト/町野変丸

ディープ・オタクカルチャーの世界

私はドッペルゲンガーを見たことがある

古今東西、ドッペルゲンガーは我々の前に姿を現している。芥川龍之介は晩年、これの恐怖に神経を苛まれていたらしい。

実は私はドッペルゲンガーを見たことがある。

中学生の頃、夜中に目を覚ますと、枕元で誰かが私に背を向けて正座している。

「誰だ？」

当然不審に思う。しかし泥棒とは思えない。何しろ正座しているのだから。普通は部屋を物色したりするのが泥棒だろう。こんなに行儀のいいわけがない。

何がなんだかわからない。不安になる。正体不明なのが一番怖いと、この時真剣に思った。

勇気を出して、声をふり絞り、腕を伸ばす。

「おい」とその人物に声をかけ、肩に手をかけた。彼が振り返る。

自分だった。

普段、鏡や写真で見慣れている自分の顔がそこにあった。

私は気絶した。

目が覚めると、また一人。布団の中だった。

本からの知識でドッペルゲンガーのことは知っていた。それに会うと死んでしまうことも。

私は死の恐怖に怯えた。しかし人に相談するわけにも

いかない。経験者もいないと思うし。それに普段から変わり者扱いされているので、これ以上、変人のレッテルが増えるのもどうかと思った。死ぬかもしれない人間にしては妙に世間体とか気にするものだ。こんな時に気にするならもっと前から他人の目を考えろよ、自分。

で、結局は今日まで何十年も生きていくわけだ。

このことが気になって仕方なかった。どうして自分はドッペルゲンガーを見たのに死ななかったのだろうか？ これまた他人に相談しにくい疑問である。

ところが最近、インターネットの掲示板でドッペルゲンガーの話題が書き込まれているのを発見した。その文書によるとドッペルゲンガーに遭遇して死ななかった場合は生き残っているほうがニセモノであるようだ。

そうか、ここで原稿を書いている私がドッペルゲンガーだったのか。それに気付かずに今まで暮らしていたとは図々しいニセモノだ。戦後最大の贋作事件かもしれない。

すると本物の私はどこにいるのだろうか？ ひょっとしたら今もどこかで私の命を狙っているのかもしれない。

鶴岡法彦

1973年生まれ。編著に『新世紀の迷路』『螺旋の薔薇』(アスペクト)。次著をイーハトーブ出版で準備中。ホームページ <http://www.digipad.com/digi/tsuruoka/>

外神田ゲーム

あんそろじい 第6回

秋葉原のショップで買い物した場合、忘れてならない質問がある。「買ったならそれまでじゃん」なんて考えてはならない。

「次の休業日はいつですか？」

この質問がそれだが、電気街に何度も出入りしている人なら、次のように言うかもね。

「なんで、そんな質問するんだよ。秋葉原なんて、ほとんどの店が年中無休じゃないか」

年中無休を看板に書いても、実際には例外がある。元



イラスト/花くまゆうさく

ゲームショップ、裏側の裏側

大事な質問も買い物のときにしよう

ショップの管理職であったから、渋い事例を紹介しよう。それは「棚卸し」の日。

「棚卸し」とは店内にあるショップの財産をカウントすることだ。現在の会社の財産がいかほどあるのか、ビジネスでは数字にする必要がある。

「そんなの電卓で簡単にできるでしょ」

言うは易しと教えておく。ドリキャス、プレステのようなカウントするのが楽なものだけだとしたら、指摘は正しい。ところが、財産の中には、「おいおいお前、そんなところに隠れているのではないぞ」と言えるようなものまである。ははあ、ゲームタイトルあたりだな。

ちやいまんねん。箱に入っているようなものは品の良い子なのだね。たとえば、同軸ケーブル。こいつを数える場合、とくに正確さを重んじるとなれば、残存量を計測する場合もあるくらいだ。

「棚卸し」には2種類ある。通常月の場合と、決算前の場合がそれら。ショップによってまちまちだが、最低でも3カ月に1回やるのが通常月の「棚卸し」だ。同軸ケーブルをメジャーを使ってまで数えるような場合は、決算前のそれだ。

さっきは品が良いと書いたゲームタイトルだが、これにも例外が発生する場合もある。店頭デモ用に使用していたものが行方不明になった場合、担当者は目の色を変え

て、おーい、出てこーいと探索する。それでも見つかることができない場合、担当者は上司からキツイお灸を据えられるだろう。逆の場合もある。ROMやCD-ROMが見つかったも、箱やマニュアルがないという場合があるのだ。商品とは外箱に書いてあるすべてが揃っていて、商品として意味があるのだ。

「すまないが、このソフトのマニュアルが見つからなくてなあ、特別に一部だけ分けてくれないか」

場合によっては、店員はソフトハウスのセールスマンに平身低頭してお願いする。厳しい経理部長がいるショップの場合、欠損商品の代金を店員が弁償するケースもあるのだ。

年中無休のショップでも、通常の「棚卸し」があれば営業時間を変更するし、決算前の「棚卸し」の前は、特別休業日にしたりする。面白いもので、秋葉原の通を自認する人ほど、この「棚卸し」で買い物ができない経験をする。頻繁に買い物に来てるなら、懇意になってる店員だっているだろうに。

「次の休業日はいつですか？」

この一言で、ショップの閉じたシャッターの前で舌打ちすることがなくなるんだけど。

島川言成

秋葉原有名店の元幹部。パソコン雑誌などで連載中。

サムシング吉松劇場

ジヤイアント馬場永遠に...

ジヤイアント馬場
ジヤイアント馬場
ジヤイアント馬場
ジヤイアント馬場
ジヤイアント馬場
ジヤイアント馬場

ターターターターターター
ターターターターターター
ターターターターターター
ターターターターターター
ターターターターターター

えー これからセガが天下をとるにはどうすればいいのか考えます

本気

どーするのどーなるのこれからのSEGAの議

やはり今年もセガも参戦すべしでは？

そうさ

ゲームギアが発売する！

ばーん

あー、最初のカラー画面が、

なんでも？

売れなかつたの？

セガ

どっかのメーカーが、Xかドラゴ

あーここの金欠のアニメ関係者が、LDプレイヤーとして買っ、このころが、

さ、この値が、

うむ、まちがってDVDなんかにしたら値が、

値が、値が、

私の信念、

しかし、バーチャルボイスの、

あ、ここの任天堂、

ソフト1本、

20円だ、

SEGA

妹よ！兄さん達は期待してるゾ！

おんなにせがかったゲームボーイや64が息をふまかせたのは、やはりあの電気、ネズミの力、

残るには新しい動物の力を...

ミーマイン

そ、そ、

イヤ

サムシング吉松、ジヤイアント馬場、追悼作品

サムシング吉松（さむしんぐよしまつ）
1965年大阪生まれ。アニメーションクリエイター。次回作は「十兵衛ちゃん」。アメリカンプロレス、および、観月ありさファンとしても有名である。

竹本先生に描いてほしいタイトル募集中だよ。



これを描いてる最中に突然の腰痛が
ぎっくり腰ではなくて 結石みたいなの。いたた
大丈夫だけど
いやまあその

一な竹本泉の
いろいろですく
#6. ある日のえーとえーとえーと

近所にローソンがないという話をしたところ
某徳〇書店インローメディアの編集さんが

SFCウォーズ（書き替え用）を
ローソンで買ってきてくれました。
（いや、お金はちゃんと
払ったけど）

でも
みー

コンテ終わってからに
して下さいね
ゲームするの

…… …… …… みー ……

いやまあ
その

しかたがない
ので
ゲームボーイ
ウォーズを
しよう♡

おひ

好きなん
だよー
簡単な
ウォー
シミュレ
ーション
ゲー

いやー
可愛くてー♡
某ムービッの
編集さん
かー

64といっしょに
買ったわよー♡
まー

人間捨てて
ますー♡
はー
某ドラマガの
担当さん

世の中の人間 みんなしてピカ〇うげんまご〇やをしる……
竹本泉：にせ4コマまんがが家：先日某まんがタイムの仕事をしたん
だけど、4コマじゃなくと3つうのコマあり。うーん うじうじ



一というわけが
今回は
マ〇コンウォーズの
コスプレ
ドラマのキャストの
大戦略の
コスプレが
描けるのは
いつの日か……
→でもめして
出ないなんことは
ないだろーなー

※竹本先生へのファンレターは：〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)ドリームキャストマガジン編集部「竹本泉のいろいろですく」係まで送ってね。

アニメ チェック! Anime Check it!

OVAから衛星放送まで、最新アニメ情報を満載で贈るアニメ・チェック・イット!!

ロボットアニメの老舗“サンライズ”初の完全オリジナル・ビデオアニメが、ついに登場!

2月25日発売予定

思春期美少女合体ロボ
OVA ジーメイン
第1巻「第1話 さくら空 鋼鉄の生命体出現」

バンダイビジュアル/VIDEO:セル&レンタル/VIDEO: BES-2251/LD: BEAL-1352/DVD: BCBA-0042/各5,000円(税込)/全6巻(第1巻)

企画:サンライズ/原案:矢立肇/監督:松村やすひろ/シリーズ構成・脚本:五武冬史/キャラデザイン:池丸鴎/メカデザイン:青木健太/美術デザイン:青木智由紀/総作画監督:渡辺和夫/美術監督:鈴木和彦/音楽:信田かずお

© 1999 サンライズ・バンダイビジュアル



花川戸姉妹が操縦する巨大ロボット、それがZ-MINDだ。



東京下町浅草界隈が舞台。花川戸家は大家族なのだ。



東京湾上空に現れた謎の生命体。その正体は……!?

現在、絶賛放映中のリアルロボットアニメ『ガサラキ』などの制作でおなじみの“サンライズ”から、初のオリジナルビデオ作品がリリースされる。それが『思春期美少女合体ロボジーメイン』だ。舞台は70年代の下町。こんなと

ころに巨大ロボットが現れたら…という斬新(?)なアイデアで描かれた“合体+熱血+ロボットアクション”だ。主人公は、東京は花屋敷近くに住む植木屋の四姉妹。いったい何が思春期で、美少女で合体なのか? こう御期待!

Z-1号機には長女のあやめが、Z-2号機とZ-3号機には、双子の妹・れんげとすみれが搭乗する。



主人公の美少女姉妹。ひょんなことから彼女たち3人が、Z-MINDを操り、謎の侵略者と戦うことに。



あやめ(声:浜野ゆうき)
花川戸あやめ。16歳。四姉妹の長女。姉妹のなかでは、最も落ち着いた純日本の女性。妹たちの保護的な存在。Z-1“メインアタッカー”に搭乗する。



れんげ(声:浅野まゆみ)
花川戸れんげ。双子の姉で次女。アメリカンスクールに通う14歳。Z-2“メインバトラー”に搭乗。ジーメイン時は、武器・攻撃を担当。ロボットアニメおたく。



すみれ(声:みうらうらら)
花川戸すみれ。双子の妹で三女。れんげと同じアメリカンスクールに通う14歳。Z-3“メインクラッシャー”に搭乗。ジーメイン時は、戦況分析・参謀を担当。



さつき(声:伊藤栄味子)
花川戸さつき。四姉妹の末っ子。おしゃまでおませな12歳。姉たちのやっていることに首を突っ込もうとするが、子供あつかいされて、少々、不満気味。

STORY

—第1話「さくら空 鋼鉄の生命体出現」—
お花見に出かけた花川戸家。そこで正体不明の男たちに襲われた長女のあやめ。その事件がきっかけで父親と喧嘩をしたあやめは、双子の妹・すみれとれんげとともに家を出る。居候先は、船宿を営む叔父宅。そこで屋形船を手伝い始めたあやめたちだったが、東京湾上空に突如現れた巨大艦から謎の生命体が射出される。その事件を目撃したあやめは、海に投げ出されてしまう……。

TOPICS

2月7日(日)に有明・東京ビッグサイトで開催された“ワンダーフェスティバル”。そこで行われた「ボイスラッガー」ショーでは、出演者の草尾毅さんや関智一さんのほか、敵の幹部アイラシュライン役で出演中の富澤美智恵さんも登場。昔懐かしいヒーロー・ショーの再現に、会場は熱気に包まれた。



番組出演中の声優の方々とボイスラッガーが夢の競演。



草尾毅さんと関智一さんもノリノリ! 決めポーズもこの通り。番組での演技にも注目だ!

当日、イベントに来たお客さんを巻き込んで熱演。ショーの後半では会場のテンションも最高潮!



TV ガサラキ Vol. 2



2月25日発売予定

バンダイビジュアル/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO: BES-2234/LD: BELL-1335
DVD: BCBA-0033/各6,000円(税別)

原案: 矢立肇・高橋良輔/監督: 高橋良輔
脚本: 野崎透/キャラデザイン: 村瀬修功
◎現在、テレビ東京系で放送中のリアルロボットアニメ。第2巻は、第3話から第5話を収録。タクティカル・アーマー隊は海を渡り、中央アジアの動乱に投入される。そこでユウシロウを待ち受ける敵の影……。

© サンライズ・テレビ大阪

TV 銀河漂流バイファム13 Vol. 8



2月25日発売予定

バンダイビジュアル/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO: BES-2098/LD: BELL-1253
各6,000円(税別)

原案: 矢立肇・富野由悠季/監督: 川崎敏文/キャラデザイン: 芦田豊雄/メカデザイン: 大河原邦夫
◎84年の放送終了から14年の時を経て甦った新作。異星人からの攻撃を受け、宇宙を漂流することになった13人の子どもの戦いと成長を描く。第8巻では、第15話と第16話の2話を収録。

© バイファム13製作委員会

OVA 魔法少女プリティサミー Vol. 1



2月25日発売予定

パイオニアLDC/DVD:セルのみ
DVD: PIBA-1029
7,800円(税別)

原案: 林宏樹/監督: 広川和之・菊地康任/脚本: 黒田洋介/キャラデザイン: 河野悦隆
◎97年に制作され、テレビシリーズにもなった人気OVAのDVDシリーズ第1弾。魔法を使って変身する少女、プリティサミーの活躍を描いた作品。第1話「魔法少女プリティサミー」など、3話を収録。

© 1996・1997 AIC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・萬年社

TV 逆転イッパツマン 大逆転! 愛ゆえの勝利編、ピンチ一発大逆転編



2月25日発売予定

パイオニアLDC/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO: PIVS-5220, 5221
各2,800円(税別)

監督: 笹川ひろし/キャラデザイン: 天野嘉孝/メカデザイン: 大河原邦夫
◎82年から83年までテレビ放映されていた、タイムボカンシリーズ第6弾。企業戦争に出陣するサラリーマンの悲哀を描いた異色作。その第57・58話を収録。同日発売の「ピンチ一発大逆転編」では、第1・2話を収録。

© タツノコプロ

18禁 淫 [Injuh] 獣~ねらわれた花嫁~ 前篇



2月26日発売予定

ピンクパイナップル/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO: KSPA53552/LD: KSLA53552
各6,800円(税別)

監督・絵コンテ: 亜乱歩/脚本: 工藤治
◎浪漫溢れる大正時代に、淫獣たちが美少女の秘密を盗み取る。書生の青年・郷田三四郎は、藪川家の令嬢・百代に密かな想いを寄せていた。しかし彼女は、古芝財閥の御曹司・洋一郎の婚約者だった。そして、婚礼直前の花嫁に淫獣の魔の手が伸びる……。

© 1999 ピンクパイナップル

TV ロードス島戦記 英雄騎士伝 7



2月25日発売予定

角川書店/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO: BES-2111/LD: BELL-1266
各6,000円(税別)

原作: 水野良/監督: 高本宣弘/シリーズ構成: 長谷川勝己/キャラデザイン: あずまのたかし
◎98年4月から9月まで放送されたテレビアニメ。マーモ島へ向かうスパークたちは、旅の途中でバーンと出会うが……。第19話から第21話のほか、デフォルメ・アニメ「ようこそロードス島へ」も同時収録。

© 1998 水野良・グループSNE・夏元雅人・百やしきい/ロードス島戦記プロジェクト テレビ東京

OVA るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 追憶編 第一幕 斬る男



2月20日発売予定

SPE・ビジュアルワークス/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO: SVWV-1311/LD: SVWL-1311
各5,600円(税別)

原作: 和月伸宏/監督: 古橋一浩/脚本: 十川誠志/キャラデザイン: 柳沢まさひで/音楽: 岩崎琢
◎幕末の京都を舞台に、剣心の十字の傷の由来が解き明かされる。アニメ化が熱望された「追憶編」のOVA化第1弾。全四幕。DVDは4月1日発売予定。

© 和月伸宏/集英社・フジテレビ・SPEビジュアルワークス

ETC メイキング・オブ・ガントレス Episode: 00



2月25日発売予定

パナソニック・デジタル・コンテンツ
VIDEO&CD-ROM:セルのみ/BBVA-1096
2,980円(税別)

原作: 天沢彰/監督: 谷田部勝義/設定協力: 土郎正宗
◎99年3月に東映洋画系で全国公開予定のアニメ映画「ガントレス」のメイキング・セット。土郎正宗による設定資料、原作者の映画化までの裏話の他、制作陣へのインタビューを収録。約200枚のカットを収録したCD-ROM付きの完全限定商品。

© 1999 天沢彰・ORCA/ガントレス製作委員会

TV スーパードール・リカちゃん Vol. 5, 6



2月25日発売予定

パイオニアLDC/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO: PIVS-2243, PIVS-2244
各2,900円(税別)

監督: 杉井ギサブロー/シリーズ構成・脚本: 渡辺麻美・他/キャラデザイン: 熊谷哲夫
◎98年6月からテレビ東京系で放映中のテレビアニメ。小学3年生の香山リカと彼女を守るドールリカと3体のドールナイトの活躍を描く。Vol. 5では第8・9話、Vol. 6では第10・11話のエピソードを収録。

© 1998 TAKARA/AEON/GENCO/テレビ東京/電通/「スーパードール・リカちゃん」製作委員会

DVD ペンダントII,III 思い出作り



2月25日発売予定

波素館/VIDEO&LD発売中
DVD: 888H-1028, 1029/VIDEO: SHVA-1036, 1037/LD: SHLA-1036, 1037/4,700円(税別)

制作総指揮: 武田義輝/監督: 齋木久/脚本: 新田隆男/キャラ原案: 竹井正樹
◎「同級生」でお馴染みの竹井正樹原案のオリジナル美少女アニメ。受験勉強に明け暮れる庄司は琴乃を見つけ、勉強どころではなくなった。見かねた恭平は、悠一のライブに二人を呼んで再会させようとするが……。

© 1998 波素館

衛星Ch チェキ!

SKY Perfec TV!

おすすめアニメ情報



- 「宇宙戦艦ヤマトⅢ」
- Ch.361: ファミリー劇場
- 毎週日曜18:00~18:30

80年の10月からテレビ放送された「宇宙戦艦ヤマト」の第3弾。

時代は西暦2205年。銀河系制覇を企むボラー連邦とガミラス帝国との争いで、惑星破壊ミサイルが太陽を直撃した。これが原因となり、太陽の核融合が増進し、地球の未来はあと1年となってしまった。そこで宇宙戦艦ヤマトは、第二の地球を求めて再び大宇宙へと旅立った……。

お問い合わせ先

スカパーフェクTV・カスタマーセンター
☎0570-037-816(携帯・PHSは不可)
(受付時間/9:00~21:00)

DIREC TV

おすすめアニメ情報



- ディレクTVスペシャル「アニメタルライブ 1998」
- PPV222ch
- 初回3月3日 再放送3月6・13日

懐かしのアニメソングをヘヴィメタルで熱唱する異色バンド「アニメタル」が、昨年行ったライブをディレクTVで放送するぞ。曲目は、ガッチャマンのテーマやマジンガーZなど、どれを聴いてもヒートアップ間違いなしの選曲だ。元ANTHEMのボーカル、坂本英三ら日本のヘヴィーメタル界を代表する面々が、ホンモノのサウンドを聴かせてくれるはずだ!

お問い合わせ先

ディレクTV・カスタマーセンター
☎044-862-0011(受付時間/9:00~21:00)



点使の大聖堂

白と黒のドットに祝福されし迷える子羊達よ…

ビジュアルメモリの表示性能「48×32」ドットでどこまで表現できるか？ その可能性を点使の方々と創造していこうというコーナーが誕生しました。おっと、ご挨拶が遅れました。ゲームグラフィックを地球七周

分くらい描き続け、本日当大聖堂に赴任して参りました「香洲浩文」です。案内役の1ドット級点使「ドリィ」とともに大聖堂を切盛りさせていただきます。さあ、皆さんも勇気を出して1ドット踏み出してみましょ。

点使の大聖堂へ巡礼される方々へ

たかが液晶などと、舐めてはいけません。白と黒のコントラストと限られた点でどこまでできるか？ それはまさに点界の美学。「美」なんてスバラシイ言葉だろう（ウツリ）……。いかんいかん！ 本題に移らないと。え〜当大聖堂ではビジュアルメモリの液晶画面に模擬的に当てはめるドット

絵を、皆様から大々的に募集いたします。要領はカンタン。下の48×32のマス目に白と黒の「点」だけで作品を創りあげてください。ツールも不要、気軽にミニCG体験できちゃうってワケです。それでは投稿に際しての注意点などを1ドット級点使「ドリィ」に話してもらいましょう。

はじめまして
1ドット級点使の
「ドリィ」だよ
エへ♡
みんなよろちくね



マス目に点をおく時の × 注意点

- ★下書きは鉛筆とかでもいいけど、投稿する時にはちゃんと黒インクとかで塗り潰してね。
- ★マス目からはみ出したり、隙間があったりするドットは、いけないだよ。できるだけ綺麗な四角で描いてね。
- ★描いていてマス目によ線が気になる人は、お店で売ってる方眼紙に描いてね。でもあまり小さく描くと点画じゃなくて線画になっちゃうから注意ちてね。



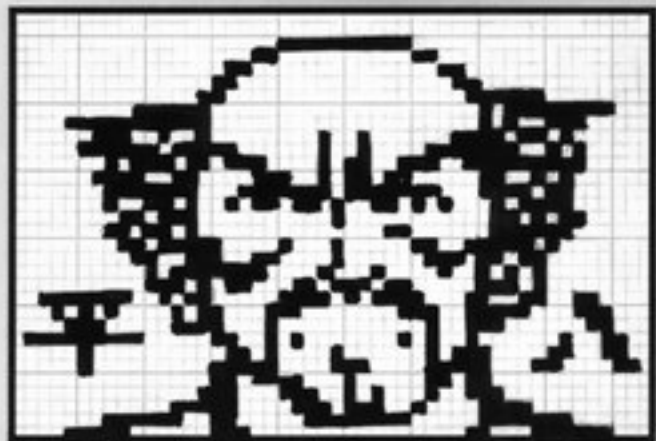
点使が街にやってきました!!



熊本県
清水輝司



東京都
橋本雅義



大阪府
田中伸也

セガを喰っちゃうくらいに 思いっきり暴れてよNAMCO

ナムコ参入への熱いメッセージ俺が受け取ったあ。え? だからどうしたって? いや別にどうなるワケではないんだけど全国に散らばる同志達の気持ちを代表してこの3枚のドット絵とともにエールを送りただけさ。カモン! ナムコ!



大阪府
瀬浦にあ

むむっ、「北へ」の琴梨ちゃんとなっ! 広井王子氏プロデューサーだけに、北の女の子達がどこまで魅力的に演出されるのか気になるトコロだ。ビジュアルメモリに彼女達のデータを入れて、本物の北海道旅行へと洒落込むってのもいいなあ。

SEGA帝国の咆哮!



東京都
橋本雅義

イイ感じで回るソニック。ドリームキャストのロゴあたりをもっと作り込むとさらに良くなると思います。しかし、走り抜け、先を見つめるソニックの躍動感は秀逸。



岩手県
藤原光照

ナイツの文字を入れなくても十分わかるほど描けてます。次回は文字以外のモノで画面全体のバランスをとってやることにチャレンジしてほしいレベル。とてもグー!



東京都
橋本雅義

表情全体で、彼方を見つめるアゼルをうまく表現しています。「アゼル」の文字を抜くか、別位置にするかして視界の先はクリアにして空間を作ってもよかったかも。

◎次に降臨するのはあなた◎

あなたも点使になり、大聖堂へ遊びに来ませんか? マス目に、まず1ドット。すべてがそこから始まります。気持ちを込めれば、その「点」は自然に作品とゆう名の羽になるでしょう。え? ドットなんて打ったことがない? 私も最初はそうでした。え? 「我こそは大点使なり!」おお! そのような方もぜひこの大聖堂と一緒に盛り立てて行きましょう。

1ドット級 点使 ドリィのお気に入り!



(東京都 橋本雅義)

にゃは〜。とってもとっても、この表情に引かれたによ〜。えへへ「超鋼戦紀キカイオー」、ドリームキャストに移植されると嬉しいにゃ。



(熊本県 清水輝司)

「カルドセプト」と言えば、こうゆうドット絵もトレーディングカードみたいに、お友達とかと交換できたりしたら楽しいだろうにゃ〜。

大聖堂への道のりは

このコーナーへの投稿は、ハガキか封書でお願いします。コメントなどを書き添えていただくのも大歓迎。描き方についての質問、コーナーへの意見、感想なども待ちしております。あて先は下記のとおり。

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「点使の大聖堂」係

イラスト 香洲浩文

「楽園の料理長」ちょっぴり隠し味



大阪府
田中伸也



探偵「神宮寺三郎」。緩やかに立ち昇るタバコの煙がエッセンスになって、いい感じ。参考程度なんだけど、右側のように背景を黒のドットでザッと埋めるだけでも結構、違った雰囲気になるよ。



黒川文雄のBLACK or...

今週のお題 オーラ

かつてセガに在籍し、セガの内外を知り尽くしている黒川氏。ゲーム業界も春のゲームショーに向けて、いろいろ大変な時期になってくるんだよね。「FFⅧ」の話題もひと段落したら、次に来るモノは……？春先はドリームキャストも、競合機種もいろいろ楽しい話題が出てくるはずだぞ。みんなも楽しい春休みに期待できそうかな？

先日あるゲーム雑誌の編集者の方と話をした際に「オーラが出るモノ」という話題になった。なんのことかという、世の中で一般に優れたポテンシャルをもったものは「何らかのオーラ」を発している…ということだった。実際にその編集者の方が、何と何を例えてそう言ったのかは、差し障りがあるのでここではあえて記さないが、確かに自分もそう感じることであった。それに過去にもそういうことが何度もあった。たとえばそれは格闘ゲームの全盛期に一世を風靡した「あのゲーム」にもそれを感じたし、ロールプレイングゲームであっても同じ物を感じるソフトはあった。さてここでその「オーラ」ってなんだというこ

とになる。いわば雰囲気ということになるのか、それとも言い換えるならば、そのものが醸し出す得体の知れないムードということにもなるのかもしれない。確かに有名なアーティストの醸し出す、近づき難いムードや「大物感」はそのアーティストだけが持つオーラなのかもしれない。たとえば今一番売れているジャパニーズロックバンド「GLAY」であるが、売れてくるにしたがって彼らの表情や雰囲気が大きく変化していることはファンでなくともよくわかる。もしかしたら周囲がそういうムーブメントを作り出しているだけかもしれないが、そういう例は他にも多い。ある意味では新興宗教の教祖様の感覚に近いものがあ

るのかもしれない。信者がいなければ、そのヒトはただの狂人かもしれないが、信者がいることによって、教祖の教義は正当化され、人生を預けても惜しくないという信者が増える。もしかすると、それは周囲のヒトたちが抱く期待感に応えたときに生まれる一種の感情なのかもしれない。

ゲームの世界のクリエイターたちにもそれを感じることもある。たとえば任天堂の宮本茂氏。面識はないのだが、インタビューやテレビに出演されているのを拝見すると、好印象というオーラ、そしてみんなが楽しめるものを真摯に作っているクリエイターというオーラがビシビシと伝わってくる。この業界には勘違いしている人が多い。なにがアナタをそこまでさせるのか…というくらい勘違いしているヒトも多いのだ。高飛車な態度や面倒だなあと、あからさまに態度がわかる瞬間など、イヤな思いは何度も味わったことがある。そういう態度をとる人たちは「オーラ」のない人たちなのだ。「オーラ」のカケラもない人たち。でも「オーラ」のある人の周囲にいて、勘違いをしている人ではないようにも思う。

ただし、「オーラ」は持ちたい

と思っても、持てるようになるものでもないようだ。おそらくそのヒトの良きにつけ悪きにつけ、生き方によるものなのではないだろうか。生き方イコール、創造物につながるのが、このゲーム業界だ。それはプレイステーションを作った人、サターンを作った人（ドリームキャストもね）、ゲームボーイカラーを作ったヒトたちであり、そこに表現されるソフトウェアを創造したヒトたちだからこそ、持てるものなのではないだろうか。間違っても、その周囲にいる人たちが勘違いして、自分もそんなオーラを持っていると思ってしまうことだけはカンベンしてほしいところだ。

さて、冒頭に挙げた「オーラ」の出てるものってなにかわかったかな…。キミにとって最近「オーラ」が出るモノやヒトがいたら教えてほしい。言っとくけど、僕にはカケラもない……。



「オーラ」を出している商品とこれだけ出会えるのか？これもこの業界に重要なことなんだよね。



【黒川文雄プロフィールと近況】

——【黒川文雄・プロフィール】——
1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM 2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。一昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベ

リック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

——【黒川文雄・近況?】——
おかげさまで、この原稿を書いている時点（2月10日）で、「FFⅧ」の予約が終了した。もうすでに販売中だが、最終

的な予約状況はデジキューブ全体（通販、インターネット含む）で168万本だった。特にインターネットによる予約も通信販売の記録を樹立した。しかもデジキューブで使用した宣伝費は「Ⅶ」のときの3分の1以下。めでたし、めでたし……かな。

さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時なんでも募集している。ご意見、反論、いつでも対応（予定）。宛先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株「ドリームキャストマガジン」編集部「黒川文雄にご意見！」係まで。

ゲーム業界特設リング

今週の対戦相手：有賀ヒトシ（漫画家）



この男、有賀ヒトシという。職業は漫画家である。しかしながら彼には、ひとつのバックボーンがある。それは俺と同じくゲーム業界から飛び出した漫画家であるということだ。漫画家として、『ロックマンメガミックス』『ロックマンリミックス』等3冊の単行本を世に送り出している。特筆すべきは、この本が台湾や香港、タイなどでも出版されていることで、これは驚きである。

そんなワールドワイドな活躍を展開している彼は、もともとゲーム業界の人間だった。そう、今でもゲーム業界との関係はちゃんとあって、“エインシャント”というソフトハウスにてコンピュータグラフィックの仕事も手がけている。現在、ゲーム業界はポリゴン主流の御時世。しかし、有賀はゲームの伝統文化とも言えるドット絵描きにこだわる。キャラクターデザインはお手のもの。彼の描いたキャラクターは生命感、躍動感に満ちていてファンが多い。彼はもの凄く精密な絵を描こうというわけではないのだ。彼はコンピュータグラフィックにおいてはひたすらドット絵にこだわるのである。実は俺、葉山宏治は超兄貴のヒット以前、有賀ヒトシと同じ部屋で仕事をしていた時代がある。彼は18歳という若さでこの業界の門を叩き、葉山の後ろの机に座っていたのだ。そして、恥ずかしながら『改造町

人シュビピンマン3』というタイトルのゲームにお互い参加していた。それからの彼はしゃにむに絵を描き続けた。『らんま1/2シリーズ』(SFCの2本『ヘアナックル2』『ストーリーオブトア』(MD)『トア-精霊王記伝-』(SS)ではゲーム中のキャラクターを『バトルバ』(SS)ではゲーム中のキャラクターデザインを手がけている。

そして有賀ヒトシについて『ほんとにこの男タダ者ではない!』という事実がある。それは『シュビピンマン3』以降、彼は弱冠19歳でフリーになったことだ。いかよく聞け!! フリーターではないぞ!! 企業の後ろ楯も事務所もなしに19歳の若さでたった一人で、この業界を渡って行ったのである。俺も現在、組織に属さずたった一人でやっているが、俺がフリーになったのは26歳だから、俺の比ではない。そう、有賀ヒトシはほんとにタダ者ではないのである。

がしかし、それから何もかも思うがまま順風満帆なんてことは、全然なかった。19歳という若さでフリーとして業界を渡り歩く彼にとって、年齢が大きな壁となったのである。若いというだけでナメられた。それはしごく当たり前で、どこの世界でもそんなものだ。しかし、実力的に自信は人一倍あったのにもかかわらず、若いというだけで立場的にも金銭的にもナメられた。お金がなくてパンの耳をかじる日々もあった。あまりに悔し過ぎて身体を壊し、医者に『肉を食べるな酒タバコ駄目! コーヒー刺激物厳禁!』と言われる程ポロポロになった。その頃、人の3倍は働いたが、収入は同じで変わらなかったと言う。そういう屈辱的な日々があったのだ。しかし、有賀はメゲずががんばった。漫画家になるという夢を持ち続けていたからだ。

そんなひたむきな彼に、自分の名前で単行本を出すチャンスが訪れた。彼は一生懸命頑張った。カプコンのロックマンというキャラクターは使っているものの、ストーリーや漫画自体は、有賀本人により作り出されたもの。自分の名前の単行本が堂々と本屋に並んだのだ。今までで最も嬉しかった瞬間だと言う。それに伴い、届く子供達からのファンレターも大変嬉しく光栄だったと言う。なあ、みんな聞いたか!? 世の中にうまい話なんかないんだよ、“楽しんで大儲け”なんて考えている人達よ、今すぐその考えを改めた

ほうがいい。『思えば成らざる』なのである。何かに向かって『始めよう!!』と思いついた限りの、何も始まらないし何者にも成れないということだ。

そんな有賀ヒトシも27歳になろうとしている。そろそろ中堅の域に入ってきてゲーム業界についていろいろ考えることも多くなった。ほんとにいっぱいあり過ぎて言い切れないくらいあるそうだが、『コケおどして仰々しい目立つだけ!』のゲームがあまりにも多すぎる。もっとアイデアを絞り、遊んでいて楽しいという感覚が求められるはず……。いかにも奇麗なムービーとか壮大なストーリーばかりに気を取られ、遊んでナンボという原点を作り手が忘れてる。そんなに壮大なスケールが楽しみたいければ小説や映画を観ればいい。それを今の業界は見失っていると思いますよ』と、業界に対しての愛のムチは厳しい。また新ハード競争についても、『いかに凄いや性能を持っているかを誇示するのではなく、そのハードでしかできない、そのハードならではのゲームを作るべきだ! ゲームという言葉の意味すら変わってきている』と警鐘を鳴らす。これについては俺も全く同意見だ。各々メーカーのお偉いさんよ……この言葉、届きますか?!!

まあそれにしても、有賀ヒトシは漫画家である。もちろんキャラクターデザインの形でゲームの世界には関わっていくと考えているし、ゲームとの縁はずっと続くにしても、これからは漫画家として超一流を目指し、尊敬するあの手塚治虫先生に恥ずかしくない漫画家人生を送りたい、そう語る有賀ヒトシは最後に言った。『光陰矢の如し! 悔いのないように!!』これが26歳、若武者の言葉である。またこれが、読者へのメッセージであることは言うまでもない。

ps 有賀ヒトシは現在漫画の連載を企画中だ、ぜひ注目してほしい。

ホームページもよろしく。
葉山宏治ホームページ <http://y7.net/u/aniki01.html>
最新アルバム “帝国” キングレコードより発売中。
旧譜アルバム “超兄貴” “超葉山” “姐” “GAME MUSIC IS DEAD” の4作が、日本コロムビアより再販されました。好評発売中です。
ハガキのあて先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) ドリームキャストマガジン編集部内「葉山宏治のゲーム業界特設リング」係



葉山宏治
6年前のゲームCD『超兄貴』のヒットで世に名が売ったミュージシャン。以来9枚の自身のアルバムをリリースした。デジタルなサンプリングサウンドとワイルドなヴォーカルで激しいライブを数々展開し、メーカー間の枠を超えたデュエット曲を発表したりと、ゲームミュージック界の、実践派ミュージシャンである。現在、複数ビッグタイトルの音楽を制作中。



有賀ヒトシのホームページ <http://www.din.or.jp/~ariga/>

アルバム『'99超兄貴伝説 ~ベスト&スーパーリミックス~』
1999, 4, 23, NECインターチャネルより発売決定!!!



アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、ドリームキャストに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

性別

- 男性 1
- 女性 2

年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

学校・職業

- | | |
|-------------|-----------|
| 01 小学生 | 09 専門・技術職 |
| 02 中学生 | 10 管理職 |
| 03 高校・高専生 | 11 自営業 |
| 04 大学・大学院生 | 12 公務員 |
| 05 短大・専門学校生 | 13 アルバイト |
| 06 予備校生 | 14 無職 |
| 07 事務職 | 15 主婦 |
| 08 営業・販売職 | 16 その他 |

よく読む雑誌は？(8冊まで)

- 01 ファミ通
- 02 ファミ通DC
- 03 GAMEWALKER
- 04 Vジャンプ
- 05 電撃王
- 06 電撃PlayStation
- 07 ザ・プレイステーション
- 08 じゅげむ
- 09 少年エース
- 10 ゲームスト
- 11 ドリームキャストファン
- 12 ドリームキャストプレス
- 13 電撃G'sマガジン
- 14 電撃ドリームキャスト
- 15 ニュータイプ
- 16 gM
- 17 ドリームキャストマガジンのみ

今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

- 01 よい
- 02 ふつう

- 03 よくない
- 04 その他(具体的に要望を)

このアンケートハガキを出す頻度は？

- 01 毎号出す
- 02 プレゼントがほしいときは出す
- 03 ときどき出す
- 04 はじめて出す

あなたはゲームを買うとき何をきっかけにしていますか？

- 01 テレビのCMなど
- 02 雑誌の攻略記事など
- 03 友人の紹介
- 04 別に決まっていない
- 05 その他

今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

表4から、今後あなたが買いたいと思っっているセガサターンを5本まで選んで答えてください。

表1 今月の記事

- | | |
|--|--|
| 01 ウィークリー ニュース LAND MARK | 30 ドリームキャストでHPをつくらう! |
| 02 (特別企画)Webtv for Dreamcast 3月にサービス開始 | 31 レンタヒーロー・リターンズ |
| 03 ドリームキャストDATA | 32 セガサターンデータステーション |
| 04 ドリームキャスト読者レース | 33 セガサターン読者レース |
| 05 ドリームキャストソフトレビュー | 34 (COMING SOON 発売間近)デバイスレイン |
| 06 (ドリームキャスト特報)超・発明BOYカニバン(仮) | 35 (☆)涼子のおしゃべりルーム |
| 07 (☆)総天然色立体冒険活劇 パワーストーン | 36 (☆)ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション |
| 08 (☆)シェンムー(莎木) | 37 帰ってきたファルコムマガジン |
| 09 (☆)Dの食卓2 | 38 「リアル麻雀アドベンチャー海へ〜 Summer Waltz〜」スコアアタックコンテスト 最終結果&入選者発表! |
| 10 (ドリームキャスト新着情報)サイキックフォース2012 | 39 セガサターンソフトレビュー |
| 11 (☆)ぶよぶよ〜ん | 40 裏技ショッピング |
| 12 (☆)ポップミュージック | 41 Sunny Side SNK |
| 13 (☆)三國志VI | 42 アーケードエクスプレス |
| 14 (ドリームキャストCOMPLETE GUIDE)セガラリー2 | 43 ハロー! カブコンダッシュ |
| 15 (☆)戦国 TURB | 44 AM3研Rush2!! |
| 16 読者投稿コーナー/グルグルパワーズ!! | 45 Binちゃんのバージョン'99だよ! パーチャストライカー2 |
| 17 習慣 Bad Ending! | 46 AM1研Dynamite |
| 18 サムシング吉松劇場 | 47 はござさまのDreamCastology |
| 19 (☆)竹本泉のいろいろですく | |
| 20 (新作アニメ情報)アニメチェック | |
| 21 (新連載)点使の大聖堂 | |
| 22 (ByWeeklyColumn)BLACKor... | |
| 23 葉山宏治のゲーム業界特設リング | |
| 24 (☆)ソニックアドベンチャー | |
| 25 ごきげんチャオ!チャオ! | |
| 26 (☆)神機世界 エヴォリューション | |
| 27 ナオミの部屋 | |
| 28 サンライズ英雄譚(仮)クロニクル | |
| 29 (新連載)ドリームキャスト周辺機器物語 | |

アンケート回答欄の記入例

(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例 2	09	23	1
◆悪い例 2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0	1	0	6	1	8						
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--

表2 ハードリスト

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1 ドリームキャスト | 18 NINTENDO64 |
| 2 ビジュアルメモリ | 19 パソコン |
| 3 ドリームキャスト用レーシングコントローラ | 20 ムービーカード(ツインオペレータ含む) |
| 4 ドリームキャスト用アーケードスティック | 21 フォトCDオペレーター |
| 5 ドリームキャスト用キーボード | 22 電子ブックオペレーター |
| 6 セガサターン(互換機含む) | 23 セガマルチコントローラ |
| 7 メガドライブ(ワンダーメガを含む) | 24 レーシングコントローラ |
| 8 スーパー32X | 25 パーチャガン |
| 9 プレイステーション | 26 アナログミッションスティック |
| 10 3DO (REAL、TRY) | 27 コードレスパッド |
| 11 PC-FX | 28 新型パーチャスティック |
| 12 スーパーファミコン | 29 パーチャスティックプロ |
| 13 PCエンジンシリーズ | 30 ツインスティック |
| 14 ワンダースワン | 31 セガサターンモデムセット |
| 15 NEO・GEOネオジオポケット | 32 セガサターンワープロセット |
| 16 ゲームボーイ(カラー以外) | 33 通信対戦ケーブル |
| 17 ゲームボーイカラー | |

表3 ドリームキャストソフトリスト

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 001 アキハバラ電脳組バタPies! | 037 超・発明BOYカニバン(仮称) |
| 002 あつまれ!ぐるぐる温泉 | 038 ちょーハマるゴルフ |
| 003 UNDER COVER -AD2025 Kei- | 039 Dの食卓2 |
| 004 エアロダンシング Featuring Blue Impulse | 040 電脳戦機パーチャロン オラトリオ・タングラム |
| 005 WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫 | 041 ドリームキャスト微塵(仮称) |
| 006 SD飛龍の拳列伝EX | 042 七つの秘館 戦慄の微笑 |
| 007 F-1ゲーム(仮称) | 043 紅色天使 |
| 008 ELEMENTAL GIMMICK GEAR | 044 信長の野望 将星録 with パワーアップキット |
| 009 エンターテイメントGOLF | 045 BIOHAZARD CODE: Veronica |
| 010 大相撲 | 046 バギーヒート |
| 011 GEIST FORCE(ガイストフォース) | 047 はるかぜ戦隊Vフォース 一翼の向こうに(仮称) |
| 012 デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN | 048 飛龍の拳列伝(仮称) |
| 013 北へ。White Illumination | 049 ぶよぶよ〜ん |
| 014 機動戦士ガンダム(仮称) | 050 フライトシューティング(仮称) |
| 015 CARRIER | 051 ブルー スティンガー |
| 016 クールボーダーズ | 052 BraveKnights(仮称) |
| 017 クライマックス ランダーズ | 053 FRAME GRIDE(フレームグライド) |
| 018 グランディア2 | 054 プロ指南麻雀「兵」DX |
| 019 ゲットパス | 055 プロ野球チームをつくらう! |
| 020 サイキックフォース2012 | 056 ベルセルク |
| 021 ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮称) | 057 MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES |
| 022 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 | 058 麻雀大会II Special |
| 023 三國志VI | 059 魔剣X |
| 024 サンライズ英雄譚(仮称) | 060 マリオネット・ハンドラー |
| 025 シーマン〜禁断のベクトル〜 | 061 メルクリウスプリティ |
| 026 Jリーグ プロサッカークラブをつくらう! | 062 MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 |
| 027 シェンムー(莎木) | 063 森田の最強将棋 |
| 028 紫炎龍2(仮称) | 064 森田の最強Reversi |
| 029 ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜 | 065 モンスターブリード |
| 030 スーパースピード・レーシング | 066 リアルサウンド〜風のリグレット〜 |
| 031 ストリートファイターZERO3 | 067 LittleDream |
| 032 Speed Busters | 068 リング(仮称) |
| 033 センチメンタルグラフィティ2 | 069 Rayman2(仮称) |
| 034 蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン | 070 レッドラインレーサー |
| 035 ダイナマイトロボ2000(仮称) | 071 Warrz(ワーズ) |
| 036 鄭問之三國誌 | |

表4 セガサターンソフトリスト

- | | |
|------------------------------------|------------------------|
| 001 アドヴァンストV.G.2 | 016 モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜 |
| 002 With You〜みつめていたい〜 | 017 リアルサウンド2 〜霧のオルゴール〜 |
| 003 KISSより... | 018 涼子のおしゃべりルーム |
| 004 JリーグエキサイトステージV1 | 019 レクイエム |
| 005 スーチャーバイ シークレットアルバム | 020 ワーズ・ワース |
| 006 スタートリング・オデッセイシリーズ | |
| 007 ストリートファイターZERO3 | |
| 008 制服〜ハイスクールカウントダウン〜 | |
| 009 ソニック3D フリッキーアイランド | |
| 010 ダービースタリオン | |
| 011 ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3〜旅立ちの詩〜 | |
| 012 フレンズ〜青春の輝き〜 | |
| 013 プロ指南麻雀「兵」 | |
| 014 ミレニアムファイア | |
| 015 モニカの城 | |



超
ス
ペ
ク
タ
ク
ル
音
速
で
駆
け
抜
け、
遊
び
つ
く
す
た
め
の
1
冊
が
登
場
！
誕
生
！
ア
ク
シ
ヨ
ン
、
ハ
イ
ス
ピ
ー
ド
、
グ
ル
、
ロ
ー
ル
フ
レ
イ
ン
グ
ル

3月上旬発売予定

予価1,200円 A5判 160ページ
オールカラー／特別付録小冊子：チャオの育成アルバム(仮)付き

.....
基本システムや各キャラクターに共通の基本アクション、それぞれの特殊アクションを丁寧に解説。6キャラクター別攻略や、分かりづらいアイテムの場所の紹介、中ボス・ボスキャラの倒し方のコツなど、役に立つ情報満載！また別冊特別付録「チャオの育成アルバム(仮)」では、チャオの上手な育て方を伝授！ 乞うご期待！
.....

SONIC ADVENTURE TM

ナビゲーションガイド (仮)

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のコンピュータ総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/>

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。●<http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5642-8101 (表示価格は税別)



ソニックアドベンチャー

●セガ●発売中 ('98年12月23日発売) ●5,800円●アクションゲーム●VM、通信、ふるふるぱっく対応

ソニックアドベンチャー攻略編

物語も後半に突入だ!!

物語もいよいよ後半戦に突入。特にソニックとエッグマン&カオスの対決はさらに白熱してくるぞ。そして他の5人の仲間たちも次々にエッグキャリ

アへと集まってくる。彼らがどのように物語に絡んでいくのかも楽しみなところ。まだまだこれから、一波乱二波乱がありそうぞ。



巨大化し、咆吼をあげるカオス。取り込んだカオスエメラルドは7個のうちすでに6個。あと1個で完全体まで成長してしまうのか!?

ADVENTURE MODE

今回のストーリー紹介はナックルズ以外の5人。しかもそのうちの4人の舞台が要塞エッグキャリアの上である。ソニックを柱とする物語に、続々とほかの仲間たちが絡んでいくぞ。中でもガンマの微妙な心理描写には注目だ。



ナゼ 闘争ナイモノタメ、一足進めニ ナレルノカ?

カオス、大きく成長す

スカイデッキを突破したソニックは、変形したエッグキャリアをもとの姿に戻し、逃げ去ろうとするエッグマンを追う。



スイッチは... 悪魔が怪しいな!

VS CHAOS6

6個目のエメラルドを手に入れたエッグマンは、ソニックたちを迎え撃つために、エッグキャリアの触先で待ちうける。

6個のエメラルドの力によって完全体の一步手前まで成長したカオスは、これまでと比べものにならないほど巨大化し、凶暴になっていた。ソニックは、その場に居合わせたビッグの友達であるカエルを助けるために、カオスに向かっていく。



戻るは カオスエメラルド あとひとつ!



氷の下にカエルくんが!

トゥインクルパークでカエルくんを見失ってしまったビッグ。パークの近くに出現した氷のカギを取って、ミスティクルーインのアイスクラップへと向かう。

空を飛んでソニックを追え



トルネード2でソニックとともにエッグキャリアにやってきたテイルス。奪われたカオスエメラルドを取り返すため、エッグマンのいるブリッジまで、ソニックとともにスカイデッキを走る。

TAILS STAGE SKY DECK

④ スカイデッキ

エッグキャリアの下部にある狭い足場を走り抜ける。ソニックが挑戦したときはかなり長いステージだったが、テイルスが挑戦するのはその約3分の1。空を飛んでショートカットしよう。



エッグキャリアを脱出だ



エッグキャリアの牢獄に捕らわれていたエミーだが、ガンマの手によって牢を脱出することができた。ここからさらに外へと出るために、要塞の中枢部へと侵入する。そこにはあのZEROが再び待ちかまえていた。

AMY STAGE HOT SHELTER

② ホットシェルター

要塞の中枢は巨大な迷路のようになっている。内部機構がそのままランプのようになっている。こんな中でZEROの追撃をかわし切ることが出来るか?



E-102 "γ"ガンマ

仲間のロボットたちを冷酷にも要塞の外へと放り出してしまおうエッグマン。

エッグマンのもとを離れ.....

エッグマンの望み通りのカエルを持ち帰ってお墨付きをもらったガンマ。次の命令は、牢に閉じこめた女の子から小鳥を取り上げるといったものだった。命令に応じるガンマだったが、その女の子は小鳥を渡そうとしない。それどころか、彼女の言葉によって、ガンマの心は大きく動かされ、彼女を牢から出してしまおうとした。苦悩する彼のもとにエッグマンから再び呼び出しがかかる。侵入した青いハリネズミを撃退せよとのことだった。



彼がいるから、あの子たちもああして 安心して眠るの...

要塞へと帰る前に、不思議な場所へと導かれるガンマ。そこには小さな生き物たちが生息していた。そこに現れた女の子が、彼らを守る存在について語る。



後半の展開を大攻略!



SONIC STORY

カオスさらに成長!!

エッグキャリアの触手で待ちかまえていたエッグマンは、三度カオスをソニックに差し向ける。しかも今回は、自らも攻撃を仕掛けてくるのだった。最終形一歩手前まで成長したカオスには普通の攻撃は一切通用しない。エッグマンの落とす兵器を上手く使おう。



カオスの中に取り込まれてしまったカエル君。早く助け出さないとヤバい!



V S C H A O S 6

カオスにダメージを与えるには、エッグマンが落とす攻撃衛星を使う必要がある。衛星を攻撃し、それを手に持ったら、カオスの口に向かって投げつけよう。氷づけになった状態に回転アタックをくらわせればOKだ。



カオスのメインとなる攻撃。大きく口を開け息を吸い込みソニックを飲み込もうとしてくる。飲まれると当然ダメージとなるので、このときは攻撃をやめ、スピンドッシュやホーミングアタックでこれを回避しよう。



植物のような姿に変身し、根のように張り巡らした触手で足止めし攻撃してくる。触手が張られる前に動き、安全な場所へ回避しよう。このほかシッポ攻撃、ジャンプしてからの衝撃波など、多彩な攻撃をしてくるぞ。



BIG STAGE ICE CAP

2 アイスキャップ

水の上に厚く張った氷は、周囲にある岩を使って割り、そこに釣り糸をたれよう。



再びソニックと走る!

エッグキャリアにたどり着いた2人は、防御形態に変形した要塞に挑む。空を飛べるテイルスにとっては、防御形態などあまり意味はない。大胆にショートカットしてソニックに大きく差をつけよう。



TAILS STAGE

4

SKY DECK

スカイデッキ



足場が破壊されてしまったとしても、ジャンプしていればとどろき助かる。あとはいかに次の足場へとたどり着くかである。もし飛んでいて進む方向がわからなくなったら、着地して方向キーを適当に入れてみよう。行くべき方向に視点が向くぞ。

VS SONIC

エッグマンの命により、ソニックと対決するガンマ。お互いがぶつかり合おうとしたとき、その間にエミーが立ち上がった。その声を聞いて戦闘態勢を解いたガンマは、要塞を脱出し、自らの意志を持って動き始める。



空を飛べば楽勝!?

テイルスが挑むこの場所は、ソニックで来たときとは違い、機体下部のステージだけとなっている。足場が狭いことには変わりはないが、飛行によってかなり楽に進めるはずだ。目測を誤って落ちてしまわないよう、確実に足場を乗り継いでいこう。

SKY DECK スカイデッキ POINT ①

ダッシュリングを探せ

ポイントはやはりダッシュリング。ほとんどの場合ショートカットのコースに設けられているので、ここを通れば確実に先に進める。ただしムリをするとリングにたどり着く前に落ちてしまうこともある。確実にいききたいのなら、ソニックの走るコースを進もう。



SKY DECK スカイデッキ POINT ②

1番から一気に4番へ

カプセルは4本の柱の、4番のすぐ近くにある。ソニックでは1番からぐるりとすべての柱を経由しなければならなかったが、テイルスなら一気に1番から4番までまっすぐ飛んでいくことができる。視点が変わるのに注意し、方向を見定めて一気に飛ばそう。



E-102 STAGE WINDY VALLEY

3 ウィンディーバレー

要塞を放り出された仲間を「助け出す」ために動き始めたガンマは、まずはここから一番近いウィンディーバレーに向かう。テイルスの工房の前にある風の石を持って洞窟へ走れ。





AMY STAGE

②

AMY STORY

HOT SHELTER

エッグキャリアの中を逃げる!

ホットシェルター

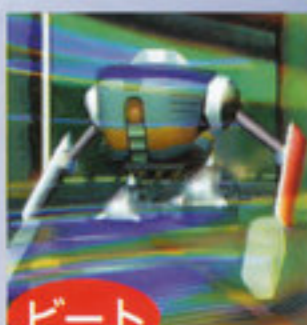
エミーが挑むステージは、エッグキャリアの中枢部。巨大な機関が動き、それ自体がトラップのように働いている。一部については周囲にそれを制御するスイッチなどがあるはずなので、よく探してみよう。また、視点が目まぐるしく変わるので、方向を見失わないように。

TIME 02:09:44
028



ENEMY 敵キャラクター

ここで初めて現れる敵、ビートはこちらを見つくと円盤を飛ばし、超音波でこちらの動きを止めてから突進してくる。捕まったらボタンとレバーをガチャガチャと入れ、超音波から逃れよう。



HOT SHELTER

ホットシェルター ポイント①

ハンドルは少し回せばOK

シャッターはハンドルを2回程度でエミーが十分通れるくらい開く。ハンドルの正面に確実に立ってボタンを押してハンドルをつかもう。ムダに回す必要はまったくないぞ。



HOT SHELTER

ホットシェルター ポイント②

歯車をスイッチで制御

歯車は回転する歯に乗って上へと上られる。多少行きすぎてもギリギリまで落ちないので、落ち着いて進もう。隣り合わせの巨大な2つの歯車は右のスイッチで回転を変えられる。



HOT SHELTER

ホットシェルター ポイント③

ブロックは正面からYボタンで持つ

巨大なモニターのある部屋では、落ちていくブロックをそれぞれの色に対応したパネルの上に置く。すべて置くとZEROがモニターの中から現れるので、それを振り切って奥へ進め。



氷の石を持って洞窟へ



他のキャラクターたちがエッグマンに振り回されている中、唯一マイペースで進むビッグ。ステーションスクエアで見つけた氷の石を持ってミスティックルーンへと赴く。崩れた山の一部にできた洞窟からアイスキャップへ行こう。



ものを持っていると極端にジャンプ力が落ちる。岩の低い場所を跳んでいこう。

アイテムゲット!

アイスキャップに入る直前にレベルアップアイテムのライフベルトを取ってから進もう。これがないとビッグは沈んでしまい、先へ進むことができない。また、2つ目のレベルアップルアーが地底湖の深い底に眠っているぞ。大物を狙うためにはぜひとも取っておきたいアイテムだ。

ライフベルト



ゲームクリアには必要ないが、これがないと釣れない大物もいる。釣りを楽しみたい人は探そう。

レベルアップルアー

水上で放っておくと浮かび、ボタンを押すと沈んで泳ぐことができる。これで湖の底深くを探検できるぞ。プカプカ浮かびながらの釣りもOKだ。



BIG STAGE

②

厚い氷

これだけ寒いところだと、湖にも厚い氷が張っている。岩や自らの体重を利用(ジャンプ)して、氷を割って釣り糸をたれよう。カエル君はすぐに見つかると思うが、ここはひとつ、湖底を探検してみるのはいかが?



カエル君はスタート後すぐのポイントにいる。でも、その前にいる魚も気になる!?

E-102 STORY

ガンマ暴走!?

エッグマンの命令を遂行していく中で、少しずつ何かを考えるようになっていくガンマ。そのあとのエミーが連れた小鳥との出会いによって、その何かが大きく増幅されていく。エミーに説得された彼は、自らの意志で船を降り、エッグマンのマスター登録をメモリから解除。放り出された仲間たちを救うため、ひとり旅立っていく。



自らが破壊してしまったベータが改造されている姿を見て何かを思うガンマ。仲間を思う意識……それは明らかに、機械が考える意識とは異なるものであった……。

彼に親しげに近寄る小鳥。何を意味する!?



様々な思いが彼にこのような結果を選択させた。これは果たして「暴走」なのだろうか?

アイテムゲット!

牢から帰ると、ブースターを取るよう命じられるガンマ。3つの扉を正面に見て左手前の2階に武器庫があるので取ってこよう。ホバリングができるようになるぞ。



ジャンプボタンを押しつづけると少しの間、宙に浮いていられるわ。

ホバリングは空中をゆっくりと降りることができる。ウィンディーバレーでの必需品だ。

VS SONIC

ソニックとの対決

ミサイルを撃ちまくれ

ソニックとの対決はそれほど難しくはない。ある程度の距離を開けて、落ち着いて照準をセットしよう。スピニング攻撃はかなり速いので要注意。ホバリングを使って空中から攻撃するのもひとつの手だ。照準レーザーを左右に当てずっぽうに照射し、ミサイルを撃ちまくっているだけでも勝ててしまう。



攻撃を行った直後の静止しているスキを狙うと簡単。

E-102 STAGE

3

WINDY VALLEY

ウィンディーバレー

ホバーで谷を渡れ

ガンマが向かう風の谷は、穏やかな風が吹く谷の前半部分だ。かかっている橋は渡ろうとするとことごとく崩れるので、ジャンプからのホバリングでうまく渡っていこう。



WINDY VALLEY POINT ①

ヘビは10カ所撃てる

空飛ぶヘビのボアボアは、1匹で10カ所もロックオンすることができる。すべて撃てば一度に40秒もタイムが稼げるぞ。撃っておくと後々楽になるぞ。



WINDY VALLEY POINT ②

ホバリングは上がれない

ホバリングは上昇することができないため、落ちてから行ってもまったく意味をなさない。思い切りジャンプして、高所からゆっくりと降りていこう。



VS E-103 "δ"

デルタとの対決

基本はベータと同じ

ホバリングができるが、基本的な性能は以前戦ったベータと同じ。スピードの遅いホーミングミサイルを撃ってくるので、これを本体と同時にロックオンしてミサイルで撃ち落とそう。デルタ本体に当たってもミスにはならないが、近寄ると撃たれるので離れよう。



彼を破壊することで、彼の意志は解放されるのだ。

ICE CAP

の下を釣る! アイスキャップ

泳ぎ続けて溺れないように

地底湖は地下で別の場所へとつながっている。ライフベルトの力で自由に泳ぐことができるので、大物を探しに奥の方へと行ってみよう。ただし息継ぎをしないと溺れてしまうぞ。BGMが変わったら急いで上がるか、湧き出る水泡を探そう。



急いで水面上がろうとしたら、上に氷が、なんてこともよくある。そんなときは水中にあるスプリングを使って一気に外へ出よう。

恐竜の化石を目印に

この湖には巨大な恐竜の化石が眠っている。水の中での移動に関しては、この化石を目印にするとうかりやすい。また、周囲には大物も隠れているのでチャレンジしてみよう。ちなみにレベルアップルアーはこの化石の頭骨の横にあるぞ。



巨大なサメがヒット。果たして釣り上げることができるのか!? 他にもシヌモクザメやフクロウナギ(?)など珍しい魚が多いスポットだ。



これじゃ! コレが本物じゃ!

どきげん

チャオ! チャオ!



動物パーツ特集 第1弾チャ〜

チャオ! どんなチャオもかわいいけれど、チャオレースに出てくるライバルチャオが気になったりしない? そこで今週からは、チャオを彩るパーツの秘密に迫っていくよ。

チャオレースに出てくるライバルたちって、どんな動物を抱っこさせているの? というくらいにいろんな色やパーツで彩られているよね。そこで今週からは3回に渡って、動物さんを抱っこさせるとチャオにどんなパーツが付くのかを研究してい

くよ。それと一緒に、動物さんを抱っこさせることで現われるチャオの特徴も紹介していくので、みんなも自分のガーデンでいろんなチャオを育ててね。
第1回目は、赤グループ・力持ちの動物さんと、紫グループ・鳥系の動物さんだよ。

● 今週は赤と紫のグループだよ! ●



赤グループの動物を抱っこしたチャオ

赤グループの動物さんを抱っこすると、チャオの体の色も真っ赤になってとても目立ちちゃう! 力持ちの動物さんたちだから、チャオレースの玉転がしも得意なんだよ。

<p>ゾウさん+チャオ</p>	<p>耳</p> <p>ゾウさんといえは、大きなお耳と長いお鼻。お鼻は変化しないけど、大きなお耳はチャオにも付くんだ。</p>	<p>後ろ姿</p> <p>ちいさくなつちやった羽は、体と同じ色。チョココンと付いた紫色のしっぽは、体の割に小さいゾウさんと同じだね。</p>	<p>頭</p> <p>頭の上に付いている、まあいボンボンも体と同じ色になるんだ。上から見ても、お耳の大きさがわかるでしょ?</p>	<p>特徴は?</p> <p>腕をブンブン振り回しながら、スリスリとプレイヤーキャラに寄ってくる仕様が特徴だよ。こんなに力強く寄って来られると、なんだか嬉しくなる?</p>
<p>ゴリラさん+チャオ</p>	<p>耳</p> <p>ちっちゃいお耳の色は、手と足と同じ色。真っ赤な体の中で、3カ所だけ同じ色になるんだよ。</p>	<p>後ろ姿</p> <p>背中茶色になるけど、ちっちゃな羽は体と同じ色。丸くて小さいしっぽがチョココンと付いてかわいいね。</p>	<p>頭</p> <p>ゴリラさんチャオの頭はゾウさんチャオとほぼ一緒。赤グループの動物さんだと、頭はあまり変化しないのかな?</p>	<p>特徴は?</p> <p>アフリカの打楽器のような雲田気の太鼓を、ボンボンと打つ仕様がとてもかわいいうゴリラさんチャオ。やっぱりゴリラさんチャオも、力強さが特徴的。</p>
<p>ライオンさん+チャオ</p>	<p>耳</p> <p>お耳は小さくて、足の色と一緒に。ライオンさんチャオの場合は、その立派なタテガミのほうに目がいつっちゃうかな。</p>	<p>後ろ姿</p> <p>どんな動物さんを抱っこさせたチャオよりも、羽がちいさくなるみたい。ピンと立ったしっぽがとってもかわいいね。</p>	<p>頭</p> <p>頭の上から見ても、やっぱりタテガミが目立つちゃうライオンさんチャオ。羽と一緒に、ボンボンも体と同じ色だ。</p>	<p>特徴は?</p> <p>ライオンさんといえはネコ科の動物さん。目を閉じて、気持ちよさそうにお顔をスリスリする仕様が、やっぱりそのためなのかな?</p>

親バカさん集まれ～

ドリマガ読者のチャオ自慢!!



長野県・木崎有ちゃんの愛チャオ

千葉県・神崎りおちゃんの愛チャオ

質問 赤いカワイイチャオ達も、何故か顔に包まれましたが、出た後に大人にならずに、(卵が変りません)なぜなんぞしょうか？それとも目に見えない何かがある。とか？あとチャオの成長は(大人になるのは)アリの卵と見分けて、いるんですか？それとも何か別の理由があるんですか？

チャオを変化させるには、1度(まゆ)に包まれる前に10匹くらゐ動物さんを抱っこさせてあげてね。でも体が変わらなくても、大人にはなってるよ。

かわいいチャオのイラストを送ってくれた木崎有ちゃんからは「(まゆ)に包まれたチャオが消えちゃうけど、どうして？」という質問も届いているよ。これはガーデンにいるチャオを、全員平等にかわいがってあげないと起こるんだ。1体だけじゃなくて、みんなにご飯をあげたり動物さんを抱っこさせてあげれば大丈夫。愛情を注いで育てれば、きちんと転生してくれるからね。

おたより 待ってるチャオ!

「ごきげんチャオ!チャオ!」のコーナーは、ブルブルでポヨポヨなラブリチャオを愛するみんなの心のオアシスだよ! チャオに心を奪われたみんなは、ぜひ参加してね。

みんなの育てている愛チャオのイラスト、愛を込めて作ったチャオグッズ、自分の育てているチャオの自慢レポートなど、チャオに関することならなんでも送ってね。

それ以外にも、現在以下の2つのスペシャル企画が進行中だよ。

「ドリマガで自分の愛チャオをデビューさせよう!」……せっかく育てたチャオなんだから、ドリマガに掲載して全国のチャオフリークに見てもらおう! という企画だよ。まずはハガキに、電話番号かメールアドレスを書いて送ってね。電話番号の

場合は電話で、メールアドレスの場合はメールで連絡をするよ。編集部から連絡が来たら、チャオBBSの「チャオあずかりじょ」でデータを送信→ドリマガで誌上デビューという流れになるんだ。ハガキに自分のチャオの特徴を書いておくと、デビューの確立が高くなるかも?

「チャオチームに聞く、チャオ質問スペシャル」……チャオをかわいがるだけじゃなくて、レースに勝てるチャオを育てたいとか、チャオの遺伝の秘密を知りたいなんて考えているみんなのために、編集部がチャオチームに直接質問をしちゃうという企画だよ。ハガキに、チャオに関する質問・疑問を書いて送ってね。

すべてのおたよりは、住所・氏名・年齢・電話番号をお忘れなく!

あて先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社 ドリームキャストマガジン編集部 「ごきげんチャオ!チャオ!」係

紫グループの動物を抱っこしたチャオ

紫グループの動物さんを抱っこすると、薄紫色のチャオに大変身! 空を飛ぶのが得意だから、チャオレースに出場したときは大空を飛んで大幅なショートカットを見せてくれるよ。

オウムさん+チャオ



耳



鳥さんって、目に見える形では耳が存在しない? だからなのかな、鳥さんを抱っこしたチャオには耳がないみたい。

後ろ姿



4色の鮮やかな羽が特徴のオウムさんチャオ。ヒラヒラとしたシツポも、とってもキュートだね。

頭



頭の上のボンボンは、茶色に変化するんだ。額についたフサフサが、頭の上からでもよく見えるね。

特徴は?

オウムさんを抱っこしたチャオは、ハミングしてくれるよ。遠い昔からチャオ一族に伝わる歌のようだけど、歌うのはオウムさん抱っこするときだけ!

ツバメさん+チャオ



耳



ツバメさんチャオもやっぱりお耳はないうけれど、まるで「ナイツ」のヒーローみたいな頭に变化するよ。

後ろ姿



白い羽がピンと伸びて、お空を駆け巡るツバメさんらしい雄姿! しっぽが派手なのも特徴かな?

頭



額の部分になにも付かないので、紫グループの中では頭に特徴の現われないツバメさんチャオ。ボンボンは茶色。

特徴は?

片足でバランスを取りながら、体をクルリと回転させる遊びに夢中になるツバメさんチャオ。まるで人間の子どもみたいな仕種がかわいいね。

クジャクさん+チャオ



耳



クジャクさんチャオもお耳はないけど、額には羽と同じ色のカラフルなフサフサが付くんだよ。

後ろ姿



まるでお花が開いたように鮮やかな羽が特徴的。羽をひらめかせながら走る姿が、とってもラブリイ!

頭



頭についたボンボンは茶色。薄紫色の体とあいまって、シツクなイメージのチャオに変身するんだ。

特徴は?

ちよっぴり色っぽい(?)横座りをするのが、クジャクさんチャオの特徴だよ。なんだか瞑想でもしているような雰囲気だよ。



神機世界エヴォリューション

●セガ/ESP/スティング●発売中(1月21日発売)●5,800円●RPG●1人プレイ専用

いよいよ最終ダンジョン攻略に突入!!

第4・第5のダンジョンに眠るレアアイテム情報もバッチリ!!

最後の舞台となる第5ダンジョンで、本編はついに幕を閉じる。ストーリーの進行上、第4、第5のダンジョン間に第8帝国軍とのバトルが発生するが、ここではエヴォルシアの秘密をはじめ、数々の謎が明みになる。決戦の場となる巡洋艦内は極秘となっているため、これまでの冒険で学んだ経験を生かし、最強の敵を打ち破ってもらいたい。今回は、未公開のサイフレーム技、レアアイテムデータなど、公開可能な範囲をギリギリまで大紹介。冒険に役立つ実用的テクニック集も参考にしてほしい。

後半のゲーム進行

1 第4ダンジョンを探索する



第8帝国軍が遺跡の封鎖を行っている現在、ソシエテで選ぶことができる遺跡——この第4のダンジョンが残された冒険の場となる。

2 第8帝国軍とのバトル



己の野望を遂げようと実力行使に出たオイゲン。マグたちは帝国の艦に潜入し、エヴォルシアをめぐる争いに終止符を打とうとする。

3 第5ダンジョンを探索する



オイゲンとの戦いに決着をつけると、ストーリーは一段落。その後は第8帝国軍が封鎖していた最後の遺跡へも入れるようになる。

Advanced Technic

ゲームがもっと楽しくなるアドバンスドテクニック

まだまだダンジョンで手こずっている冒険者たちに、知っておくと得をするテクニック集をお届け！ 小技ながらどれも試して損はないものだ。これで「エヴォリューション」を遊び尽くしてほしい。

TECH1 モンスターの強さ

遺跡に出現するモンスターのレベルは、マグのレベルに合わせて上昇する。パーティの中でマグだけをわざと戦闘不能状態にしておけば、次の遺跡のモンスターも弱いままとなる。



敵の強さは遺跡クリア時のマグのレベルが決める手。

TECH4 経験値の高いモンスター

めったに姿を見せないモンスター、メカファージ。多くの経験値を持っているのに、すぐワープして逃げてしまうというやっかい者だが、敵を召喚させるトラップを利用すれば必ず捕まえることができる。手持ちのサーモサーチがない場合はこの手を使うべし！



メカファージは各ダンジョンの13階以降から先のフロアに低確率で登場する。

TECH2 チャージパンチの効果

マグの技「チャージパンチ」は消費FPが少ないだけでなく、技を使ったあとの待ち時間も短い。パーツのレベルアップ後は攻撃の威力も増すので、ボス戦での連続使用がオススメだ。



長期戦などでは一撃必殺技よりチャージパンチを！

TECH5 出現アイテムの法則

アイテムは階層ごとに出現パターンが2つあり、どちらのパターンにも含まれるアイテムであっても、パターンの違いで出現確率が異なる。なお、パーツのみ出現確率は変化しない。



どちらのパターンの宝箱に遭遇するかは完全ランダム。

TECH3 仲間キャラの違いで変わる会話イベント

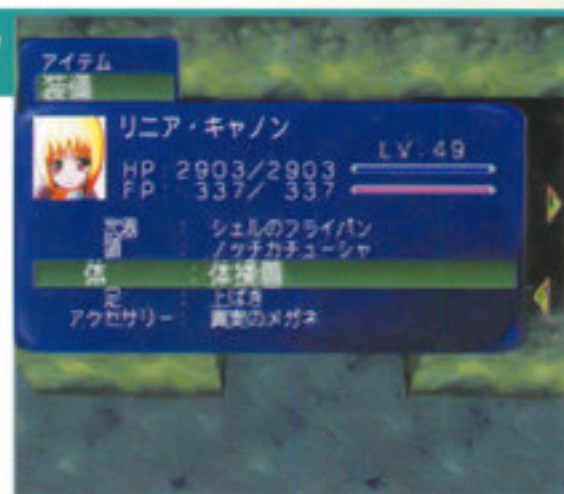
各遺跡にいるボスを、どの仲間といっしょに倒したかで、その後の巡洋艦突入イベントに影響が出る。それまでの遺跡探索で、あまりパーティに入れていないキャラがいると、会話の内容が変化するので。



ボスを倒す際は、パーティの構成に気をつけよう。

TECH6 装備品の組み合わせ

装備品には「体操着」と「うわばき」のように、複数のものを組み合わせると、通常より一部のパラメータがアップするものが多くある。セットで使えるようなアイテムを探してみよう。



セット装備には一部のキャラだけに効果があるものも。

SKILL DATA Part 3

必殺技データ

残されていたサイフレーム使いたちの未公開技をパーフェクトフォロー。入手しにくいパーツだけあって、強力な効果が期待できる。

CHECK 新しいパーツのありか

下の表で紹介している新しいパーツは、各ダンジョンの11階以降の宝箱で登場する（10階までは出現しない）。出現確率自体はどのフロアでも変わらないものの、最深部に向かえば向かうほど新しいパーツの種類は豊富になっていくようだ。



パーツの入手は11階以降の階層を重点的に冒険しよう。

CHECK これまでのパーツ入手法

新しいパーツも欲しいけど、これまでに公開されている「ハンマー」や「ソーサー」などのパーツがまだそろわない... という人は、各ダンジョンの11階以前のフロアを何度も歩こう。これらのパーツは浅い階層の宝箱に入っているのだ。



街と遺跡を往復してこれだけそろえられる。

MAG LAUNCHER

マグの必殺技



これがオススメ

催涙スプレー

ガスを噴射し、すべての敵の命中率を下げたまま攻撃。

技名	TP	FP	効果
マグナロック	0	32	周囲1マスの敵を攻撃し、待ち時間を増やす。
ローラーロック	800	40	縦2ラインの敵を攻撃。
スタンロック	2400	48	周囲1マスの敵を攻撃し、マヒ状態にする。
ダブルマグナロック	4800	60	周囲1マスの敵を攻撃し、待ち時間を増やす。
ハイパーマグナロック	7200	88	敵全体と前列の味方を攻撃し、待ち時間を増やす。
殺虫スプレー	0	16	敵1体を殺虫スプレーで攻撃。
おやすみスプレー	300	20	敵全体を眠らせる。
省エネスプレー	600	50	一時的に自分以外の消費FPを少なくする。
コロリンスプレー	750	20	敵全体を毒状態にする。
催涙スプレー	900	20	敵全体を暗闇状態にする。
アイテムいただき!	0	16	敵1体の所持アイテムを奪う。
元気いただき!	3000	24	敵1体のHPを奪って回復する。
気力いただき!	6000	24	敵1体のFPを奪って味方を回復させる。
一石二鳥!	3000	48	この技で敵を倒すと、所持アイテムを確実に奪う。

CHAIN GUN

チェインの必殺技



これがオススメ

スピードアップ

これで素早さを上げておけば、強力な技の使用後も安心だ。

ハイパーチェイン

消費FPが少ないわりには、パワーアップ効果が高い!

技名	TP	FP	効果
あったまきた	0	16	自分の攻撃力&クリティカル発生率アップ。
頑丈モード	120	16	自分の防御力アップ。
超ムカツク	600	12	自らブツン状態になる。
スピードアップ	1200	16	自分の素早さがアップ。
いたわりモード	3600	20	自分を回復状態にする。
ハイパーチェイン	4800	32	自分の全パラメータをアップ。
カウンター	0	20	敵1体に自分の受けたダメージを返す。
ダブルカウンター	6400	36	敵1体に自分の受けたダメージを2倍返し。
チェインカウンター	7200	56	敵1体に自分の受けたダメージを3倍返し。
火事場のバカチから	9600	56	HPの残量が少ないほど、攻撃力がアップ。

PEPPER BOX

ペッパーの必殺技



ダブルラインカノン

これがオススメ

デスマタル

ライフドレイン

HPの高い敵が縦の列に集中して出てきたら迷わず使おう。

回復量にバラつきはあるが、与えるダメージはなかなか。

敵全体に激しい音楽を聴かせ、しばらく硬直状態にする。

技名	TP	FP	効果
ダブルラインビーム	0	36	縦2ラインの敵にエネルギー充填30%の攻撃。
ダブルラインカノン	800	40	縦2ラインの敵にエネルギー充填50%の攻撃。
トリプルラインビーム	1600	48	縦3ラインの敵にエネルギー充填60%の攻撃。
トリプルラインカノン	2500	52	縦3ラインの敵にエネルギー充填80%の攻撃。
オールレンジビーム	3000	60	敵全体にエネルギー充填100%の攻撃。
オールレンジカノン	4000	64	敵全体にエネルギー充填120%の攻撃。
トラクター	0	16	敵1体を前列に吸いよせる。
パワードレイン	800	34	敵1体の攻撃力を奪う。
デフドレイン	1200	32	敵1対の防御力を奪う。
スピードドレイン	1800	58	敵1体の素早さを奪う。
ハイパートラクター	2700	24	敵全体を前列に吸いよせる。
ライフドレイン	5400	56	敵1体のHPを奪う。
デスマタル	0	26	敵全体を硬直状態にする。
ヘタリ音楽	400	26	敵全体の攻撃力をダウンさせる。
トリップサウンド	800	20	敵全体を洗脳状態にさせる。
行進のマーチ	1600	20	敵全体を1歩進ませる。
後退のラッパ	3200	20	味方全員を1歩下がらせる。

CHECK POINT スチールパーツで盗めるアイテムについて



技が成功しても、戦闘が終了するまで何を盗んだかわからない。

敵から盗みやすいアイテムは、戦闘開始かHPの回復用がほとんどだ。

敵から奪えるアイテムは、敵の種類によって決まっている。所持しているアイテムは、火炎弾やナオリンなどの消耗品か、まれに敵が落とす体のパーツのどちらか。なお、レアアイテムを持つザコは少ないようだ。ただし、メカファージや一部のボスに遭遇した場合は別。かなりイイモノが奪えるので、何度も技を試してみよう。

Monster Data

- 弱点** 通常よりもダメージが大きくなる属性攻撃。
- 軽減** 通常よりもダメージが少なくなる属性攻撃。
- 耐性** 受けても無効化してしまうステータス異常攻撃。

ヘブン遺跡のモンスター



プロトカルス
 巨大なダニのような姿をした虫系モンスター。攻撃パターンは、かみついてダメージを与える通常攻撃と、相手を混乱させる「カユカユかじり」が必殺技。他のモンスターと比べてHPが低いので、リニアだけでも倒せるだろう。所持アイテムはモンスターの卵。

弱点	雷、虫	軽減	氷
耐性	暗闇		



テiouゴキカブリ
 必殺技1の「ぶちかまし」は、相手を1歩後退させるのみならず、攻撃対象との距離が離れるほどダメージがアップ。必殺技2は相手を混乱させる「振動波」。技を使われる前に弱点の属性攻撃で倒そう。所持アイテムは、ナオリンか電気玉のどちらかだ。

弱点	雷、虫	軽減	炎
耐性	なし		



クレイモア
 通常攻撃と毒を負わせる必殺技「毒系攻撃」のみが攻撃パターンで、プロトカルス同様に手こずる相手ではない。複数で出てくる場合が多いので、虫系モンスターに効く必殺技かアイテムを使い、一網打尽にしてしまおう。所持アイテムは、ミンナオリンか粘着玉。

弱点	炎、虫	軽減	氷
耐性	なし		



ビッグベン
 シッポを打ちつける通常攻撃は必中。追加効果はないが、ダメージを与える必殺技「かみつき」を持っている。大きな特徴は見当たらないかわりに、そこそこのHPと攻撃力をもつ。2人で協力して倒すか、炎属性攻撃を使おう。所持アイテムはハーブか火炎弾。

弱点	炎	軽減	氷
耐性	なし		



ミレピード
 マグの背丈よりも体長がある巨大ムカデ。2種類の通常攻撃と、相手にかみつき毒状態にする必殺技「毒かじり」が得意。通常の動きが遅く、背後を取って先制攻撃を仕掛やすい。所持アイテムは、モカーナ・アンブルかミレピードの甲羅。シェイオル遺跡にも出現。

弱点	雷、虫	軽減	なし
耐性	毒、眠り、マヒ		



スペクター
 素早さのパラメータが高めで、こちらの攻撃をよく避ける特徴をもつ蚊のモンスター。吸血する通常攻撃と、相手を眠りに誘う「眠りの羽音」を必殺技にもつ。HPは低めながらスピードの速さに悩まされる。所持アイテムは、ナオリンゴールドかスペクターの羽。

弱点	炎、虫	軽減	氷
耐性	眠り、混乱		

4TH DUNGEON ヘブン遺跡

遺跡の構造と特徴

キノコやコケが生い茂る木造の遺跡。一部の沼地帯は侵入すると移動速度が遅くなり、不意討ちを食らいやすいので要注意。出現する敵は虫ばかりで、ほとんどが炎属性を弱点としている。



重要度の高いアイテムの出現場所を大公開

第4・第5ダンジョンのアイテムデータは、攻略範囲に出現する装備品、換金用アイテム、サイフレームの専用パーツといった重要アイテムか出現率の低い物を優先して掲載している。表に含まれていないHP回復用途の消耗品や、サーチ系アイテムについては、ほぼ全階層の宝箱で手に入ると思っている。

ホタルキノコはどのダンジョンでもごくまれに入手できる。



掘り出し物情報 ①

ヘブン遺跡第1階層

サイフレームのパーツはもちろん、能力を補助するブースターも各種出現する。少なくとも第4ダンジョンクリア前に、全部そろえておきたい。

換金用アイテムは各ダンジョンの名物ともいえる変な物ばかり。



リニア専用のこの武器は「ガラスの靴」とセットにするとグー。

アイテム名	効果
ラッキーフライパン	攻66、命-50、運+25。
ファイトガン	攻+105。
クリスタルバングル	命+20、回+10。
ポートルート	換金アイテム。女性の描かれた肖像画。
モンスターの卵	換金アイテム。食通に人気の食材。
改造キット	サイフレームの1つスロットを増やす。
回復ハンドパーツ	マグ専用。回復技を修得。
炎ハンドパーツ	マグ専用。炎属性技を修得。
氷ハンドパーツ	マグ専用。氷属性技を修得。
氷ブレードパーツ	チェイン専用。氷属性技を修得。
雷ブレードパーツ	チェイン専用。雷属性技を修得。
火カートパーツ	ベッパ専用。炎属性技を修得。
雷カートパーツ	ベッパ専用。雷属性技を修得。
攻撃ブースター+36	サイフレーム使い専用。攻+36。
回避ブースター+15	サイフレーム使い専用。回+15。
命中ブースター+15	サイフレーム使い専用。命+15。
運ブースター+5	サイフレーム使い専用。運+5。

アイテム名	効果
伝説のフライパン	攻+130、命+50。炎属性。
マッドガン	攻+150、命+100。ブツツン状態。
イガンダ銃	攻+205、命-10、回-5。
ケブラーコート	防+108、回+12、運+12。
ギミックシューズ	防+55。
真紅の蝶ネクタイ	回+20、速+4、運+12。
マイスタージグザグ	攻+20、防+10、命+10。
ダイヤ	運+30。
キュート人形	戦闘不能から1回守る。
シジュウカラの化石	換金アイテム。大昔の鳥の化石。
うすい板	換金アイテム。小さな薄い板。
こわれたサイフレーム	換金アイテム。壊れて使えない。
岩石パーツ	マグ専用。岩石での攻撃技を修得。
スプレーパーツ	マグ専用。スプレーを使う技を修得。
スチールパーツ	マグ専用。敵から何かを盗む技を修得。
バトルパーツ	チェイン専用。能力変化技を修得。
カウンターパーツ	チェイン専用。カウンター技を修得。
エネルギーパーツ	ベッパ専用。光線での攻撃技を修得。
サウンドパーツ	ベッパ専用。音を使った技を修得。
スクリュパーツ	ベッパ専用。敵の力の吸収技を修得。
攻撃ブースター+54	サイフレーム使い専用。攻+54。
防御ブースター+35	サイフレーム使い専用。防+35。
命中ブースター+35	サイフレーム使い専用。命+35。
素早さブースター+15	サイフレーム使い専用。速+15。
回避ブースター+15	サイフレーム使い専用。回+15。

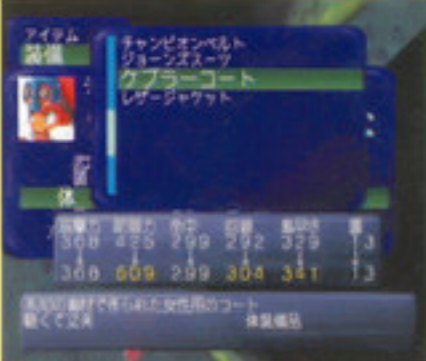
掘り出し物情報 ②

ヘブン遺跡第2階層

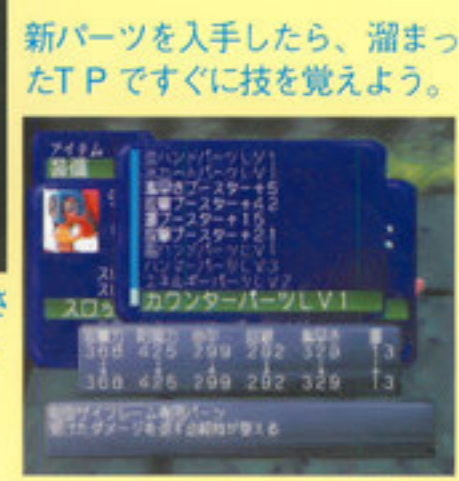
「スチール」「エネルギー」といった強力なパーツの出現はこの第2階層から。階層が深くなるにつれて、リニアとグレの専用武器も最強クラスのものが入りやすくなる。注意してほしいのがグレの銃。攻撃力の大幅アップと引き換えに、ステータス異常や別のパラメータが下がるものが存在する。



こわれたサイフレームは高額で引き取ってもらえるのが嬉しい。



ケブラーコートは防御力の高さに加え、回避と素早さもアップ。



新パーツを入手したら、溜まったTPですぐに技を覚えよう。



5TH DUNGEON シェイオル遺跡

遺跡の構造と特徴

溶岩の上に通路が入り組んでいるという異様な景観のダンジョン。この地に生息するモンスターは熱に慣れすぎたため、その他の属性にからきし弱い。氷属性系の技が大活躍するだろう。

掘り出し物情報③

シェイオル遺跡第1階層



第1階層の出現アイテムは他のダンジョンとほぼ変わらず。ブースターの数値が高いものが出てくるので、すでに専用パーツを集めた場合はブースター入手を目標にしよう。

戦闘不能キャラのHPを全回復し、壊れてしまう保険アイテム。

アイテム名	効果
使い込まれたフライパン	攻+85、命+20。
ゴールドメタルガン	攻+100、命+30。
ガスマスク	防+60、速-5。毒を防止。
黒炭石	換金アイテム。黒く美しい石。
冒険日誌	換金アイテム。冒険家の忘れ物。
サンタマリア	運+12。HP全回復で戦闘不能を回避。
氷ハンドパーツ	マグ専用。氷属性技を修得。
氷ブレードパーツ	チェーン専用。氷属性技を修得。
雷カートパーツ	ベッパー専用。雷属性技を修得。
攻撃ブースター+42	サイフレーム使い専用。攻+42。
回避ブースター+25	サイフレーム使い専用。回+25。
命中ブースター+25	サイフレーム使い専用。命+25。
素早さブースター+10	サイフレーム使い専用。速+10。

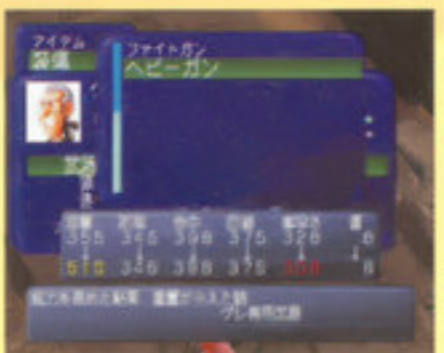
アイテム名	効果
玉子焼きフライパン	攻+150、速+20。
ヘビーフライパン	攻+210、命-30、回-30、速-30。
シェルガン	攻+180、速+12。
ヘビーガン	攻+240、速-5。
護身用バック	防+25、回+25、速+25。
ラプリー人形	戦闘不能時にHPを全回復する。
水晶の祭器	換金アイテム。先史人が使用していた。
岩石パーツ	マグ専用。岩石での攻撃技を修得。
スプレーパーツ	マグ専用。スプレーを使う技を修得。
スチールパーツ	マグ専用。敵から何かを盗む技を修得。
バトルパーツ	チェーン専用。能力変化技を修得。
カウンターパーツ	チェーン専用。カウンター技を修得。
エネルギーパーツ	ベッパー専用。光線での攻撃技を修得。
サウンドパーツ	ベッパー専用。音を使った技を修得。
スクリューパーツ	ベッパー専用。敵の力の吸収技を修得。
攻撃ブースター+60	サイフレーム使い専用。攻+60。
防御ブースター+45	サイフレーム使い専用。防+45。
命中ブースター+45	サイフレーム使い専用。命+45。
素早さブースター+20	サイフレーム使い専用。速+20。
運ブースター+20	サイフレーム使い専用。運+20。

掘り出し物情報④

シェイオル遺跡第2階層

狙いたいのはグレの最強武器ヘビーガン。同じシリーズであるリニアの武器よりデメリットが少なく、攻撃力もハンパじゃない。サイフレームのパーツのラインナップは同じだが、ブースターはさらに数値の高いものが登場するので要チェック。

ちょっと重くても銃シリーズでナンバー1の破壊力は魅惑だ。



水晶の祭器は換金アイテム中、引き取り額が最高の3000！

シェイオル遺跡のモンスター

ダイオウゴキカブリ



弱点 氷、虫 軽減 炎
耐性 なし

ダイオウゴキカブリがやや弱体化したモンスター。行動もほとんど同じで、ダメージの違う通常攻撃2種を使い分け、相手を混乱状態にする「振動波」を必殺技とする。耐久力がないので、通常攻撃だけでラクラク倒せる相手だ。所持アイテムは電気玉のみ。

ファージ



弱点 雷 軽減 炎
耐性 すべてのステータス異常

多くの遺跡で登場し、すっかりおなじみになった敵。炎属性攻撃の「高温ガス」、自らの体を爆発させる「自爆」と、パーティ全員にダメージを与える2つの必殺技には要注意。ちなみに「FP吸収」は通常攻撃だ。所持アイテムは、ナオリンカファージの核。

レッドバックウイドウ



弱点 氷、虫 軽減 炎
耐性 なし

マグマ地帯に生息しているだけあって、体が燃えるように赤い。かみつき通常攻撃と、毒のステータス異常を引き起こさせる「毒糸攻撃」が必殺技という点はクレイモアと共通するところ。違いは属性ぐらいだろう。所持アイテムは、ミンナオリンカブッシュゴム。

ヘミキオン



弱点 氷 軽減 炎
耐性 混乱、洗脳

ディセントでも登場したオオカミ系のモンスター。必中の通常攻撃、体当たり、必殺技の「封印かみつき」と多芸なだけでなく、かなり攻撃力もある。こちらの技を封印されないうちに、氷属性系の技でさっさと片づけよう。所持アイテムは、ハーブと氷結玉。

モスキート



弱点 氷、虫 軽減 炎
耐性 暗闇、マヒ

巨大化した蚊のモンスターで、属性が異なる以外はスペクターと能力も攻撃もまったく同じ。スピードの速さを生かした先制攻撃で、必殺技の「眠りの羽音」で相手を眠らせ、通常攻撃に移るのが常套手段だ。所持アイテムは、ナオリンゴールドとモスキートの羽。



「神機世界エヴォリューション パーフェクトガイド」を30名に大放送!

マグの冒険のすべてがわかる攻略本「神機世界エヴォリューション パーフェクトガイド」が小社から発売中。システム解説から全ダンジョンの徹底攻略、膨大なアイテムなどのデータも完全収録。袋とじではトップシークレットの最終ダンジョンをマップ入りでくわしくガイドしている。今回はこの本を30名の読者にプレゼント。官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、右のあて先までドシドシ応募しよう。締め切りは'99年3月5日当日消印有効。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

プレゼントのあて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「神機世界エヴォリューション
パーフェクトガイド」係

●A5判●1,200円●好評発売中



さあ、今すぐ冒険に旅立とう!

新作タイトル続々登場!

先駆け!!

NAOMI™

塾

さきがけ!! ナオミじゆく

押忍! 押忍! 押~忍ッ!! このコーナーは、アーケード用汎用基板“NAOMI”の新作タイトルを紹介するものである。ドリームキャストと同性能を持つNAOMIだけに、どれもが家庭用の可能性を持つ“先駆け”であることを、ゆめゆめ忘れぬように。それではNAOMI塾三訓、斉唱!!



GANBIRO P97



アイドル雀士 スーパースター3 P98



デッドオアアライヴ2 P98

NAOMI塾三訓

ひとつ、塾生は高性能であるべし

ひとつ、塾生は美しい画面であるべし

ひとつ、お前はもう移植されている



GIANT GRAM P99



エアラインパイロット P100



クルットストーン P101

※上記三訓は、編集部NAOMIタイトルへの期待感の表われであり、必ずしも移植等がなされることを保証するわけではありません。



GUN BEAT

ガンビート

- トレジャー●シューティングレース
- 稼働時期未定●4人同時プレイ可能

ドリームキャストへの参入が切に待たれるセガ系ハードの雄、トレジャーがNAOMIで放つ最新作は、個性的な4人のキャラクター達が繰り広げる一風変わった“シューティングレース”。ゲームはレースの邪魔をする敵機やトラップをショットで破壊しながらコー

スの完走を目指すというもので、4人までの対戦プレイも可能。ちなみに前に出るほど敵の攻撃は激しくなり、後方のキャラからの妨害も受けやすいので、逆転の要素は非常に高い。どこで相手を追い抜くか、そのかけひきも熱く、完成が今から楽しみなゲームだ。



© TREASURE 1999



CHECK!

爆風でライバルの足止めもできる“マジカルショット”

広範囲にショットを乱射する「マジカルショット」は、ボタンをタメて離すことで発動可。通常弾では弾かれてしまうライバルへの攻撃も、爆風なら効果あり。

パワーをタメている間はショットが撃てないため、使いどころが難しい。



撃って追い抜け

マジカルターボ

MAGICAL TURBO

ショットを敵やライバルに当てることで上昇する「マジカルターボゲージ」。中でも特に上昇率が高いのがライバルに当たった場合で、しかも被弾した側のゲージを減らせるオマケつき。ゲージがたまれば5秒間のみ敵や障害物を貫通できる高速移動が可能となる。相手の背後についたら弾を集中し、一発逆転を狙え!



前方に行くライバルに弾を集中!!

左下に見えるのがそのターボゲージ。一方、先行して背後につかれたら、左右に動いて弾を食らわないようにしたい。



これがコア(核)だ!

つなげて稼げ!

ブラスト・リンク・システム

BLAST LINK SYSTEM

飛来する敵編隊の中にある色違いの敵。これはコア(核)と呼ばれる存在で、破壊すると誘爆が起こって1グループをまとめて撃墜できる。コアを画面外に逃さず連続して破壊していくと、つなげた数(リンク数)に応じたボーナスが加算されてゆく。ボーナスは「基本得点×リンク数」とかなり大きいので、どこまでリンクがつながられるかがスコアアタックの中心課題となるだろう。リンクに気をとられすぎてライバルに抜かれないよう。

CHECK!

一撃必殺“ビートガン”!!

レバーを前方に2回、チョンチョンと押しと一瞬だけ放たれる近距離用の特殊なショット。これには通常弾で破壊できないトラップや敵弾を打ち消す力がある。攻撃値も高く、ボス戦では特に有効。



その他の主なボーナスは……

ゴール時の順位や残りタイムでボーナスが入るほか、ビートガンで通常壊れない敵弾、障害物を破壊した場合にも加算される。



デザイナーから見たNAOMIボードの実力

「想像したとおりのレースフィールドが再現できるのは、やはりすごいと感じます。それから敵や背景にポリゴンを使いつつ、これだけの

モデルを4人同時に動かせるのはNAOMIの力ですね。あと「光る半透明処理」が初めてできるようになってうれしいです(笑) (大橋)

NAOMI™
HOT TITLE!

アイドル雀士スーチーパイ3 (仮称)

●ジャレコ●4月稼働予定●麻雀●1~2人プレイ(通信対戦)

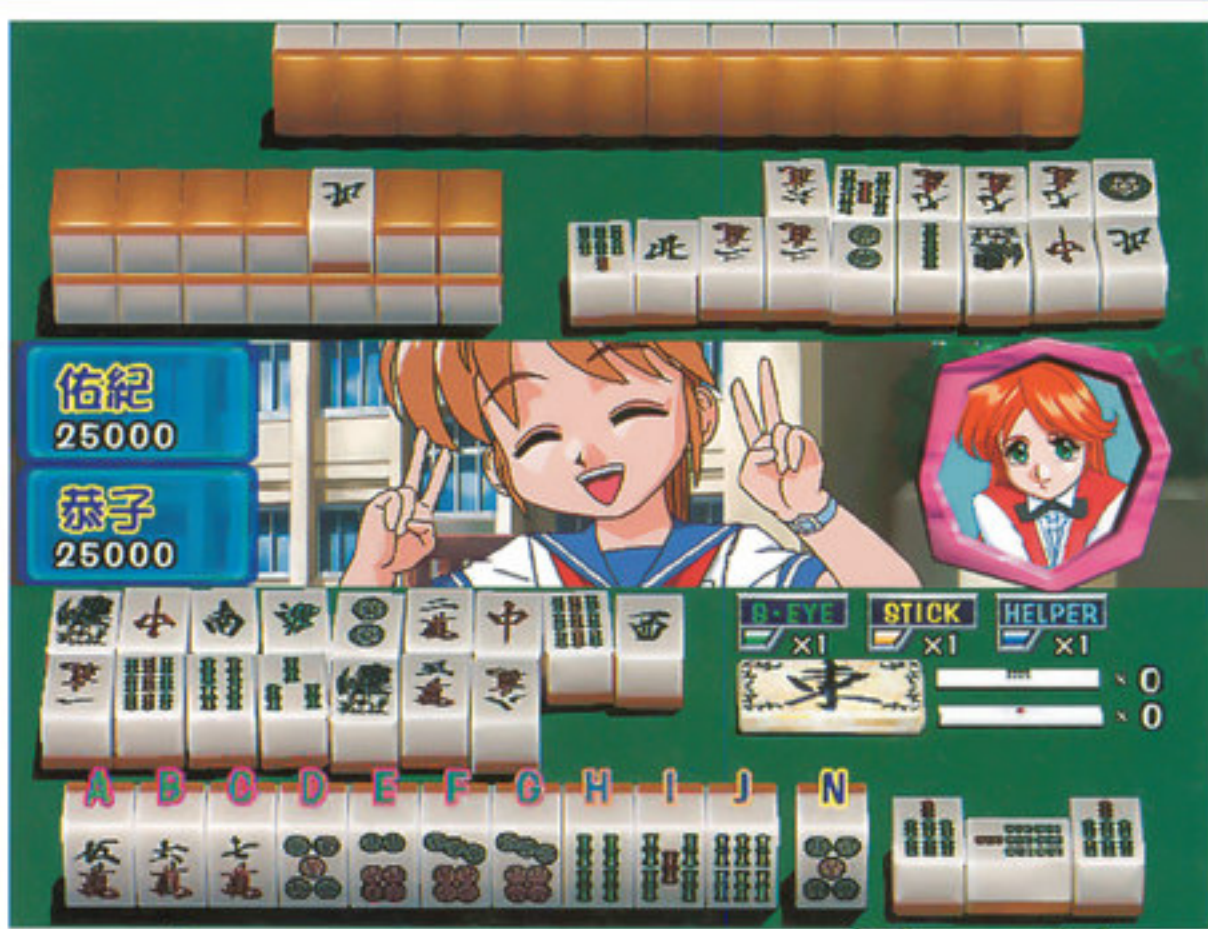
ハイレゾ画面で通信&脱衣!

アーケードと家庭を股にかけた人気の「スーチーパイ」シリーズ。その最新作が堂々登場だ。NAOMI基板だけに、そのグラフィックは目を見張らんばかり。美しいグラフィックでカワイイ女の子たちの姿を、さらにはアーケードならではの楽しみ(?)の脱衣シーンをバッチリ堪能できちゃうのだ。そして、最近の麻

雀ゲームのトレンド(死語)である通信対戦が可能。これまで以上にパワーアップした「スーチーパイ」。今後の情報から目が離せない!!



NAOMIの力でリアル度を増したゲーム画面。バラバラに並んだ捨て牌が本物っぽいい!



新キャラ 素子聖羅

8人の女の子によるオリジナルストーリー

気になるストーリーは、完全オリジナル。これまでのタイトルでオナジミの5人と新キャラの3人がハチャメチャストーリーを繰り広げてくれるぞ。もちろん、キャラデザインはこれまでどおりマンガ家の園田健一氏だ。ちなみに、新キャラ聖羅ちゃん、なんでも「ジャンマー教団」の教祖サマで奇跡を起こせるんだとか!



キョウコ



ユキ



ミユリ



ミルクパイ



驚愕のCG

TINA
ARMSTRONG

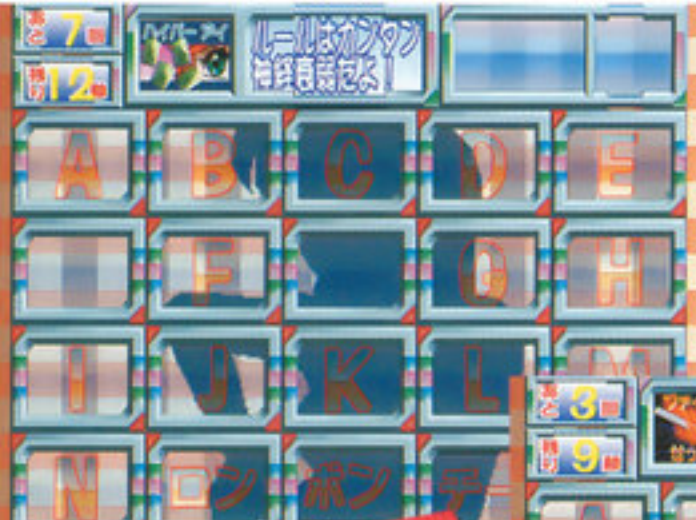
NAOMI™
HOT TITLE!

●テクモ
●稼働時期未定●対戦格闘●1~2人プレイ

DEAD OR ALIVE 2 デッドオア

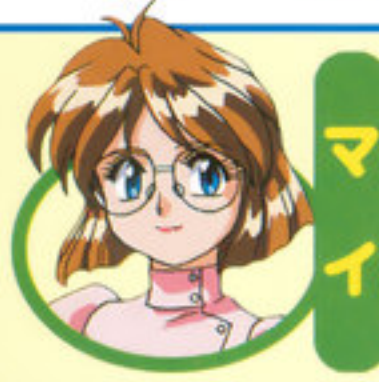
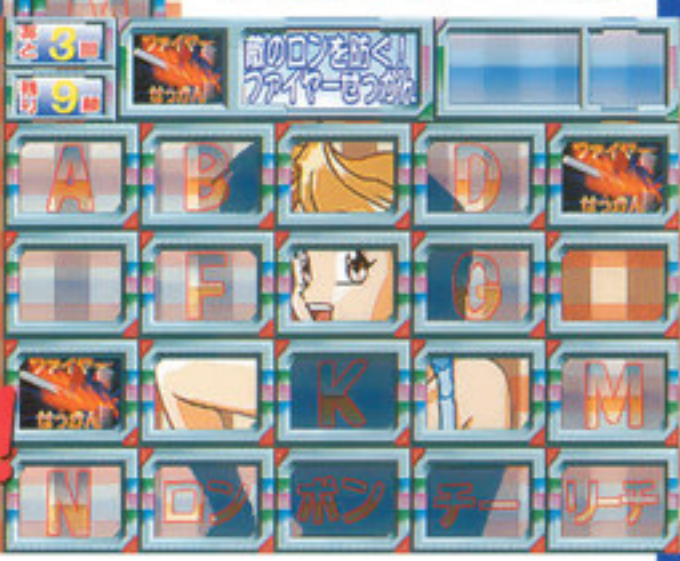
お約束「パネルマッチ」もあり!

対局に勝つことでのご褒美「パネルマッチ」もシッカリ健在(相手をトバすとなし)。これは、画面に並んだパネルを開いて、名前が同じなら勝負を有利に運ぶアイテムがもらえるというモノ。同時に女の子シルエットが少しずつ剥がされ、ウヒヒ気分が味わえるのだ。



「神経衰弱」の要領でパネルを合わせ、イカサマアイテムをゲット。高い点数で上がるほど、めくれる回数は増えるぞ。そして、すべてのパネルを開けば(もしくは特定の点数以上で)、待望の脱衣シーン。今回は女の子1人につき2パターン用意。

イカサマアイテムゲート!



マイ 残る2人はまだヒミツ☆

NAOMI™ HOT TITLE!

GIANT GRAM 全日本プロレス2 IN 日本武道館



●セガ●稼働時期未定●対戦プロレスゲーム●1~2人プレイ

全日のすべてを再現!

王道団体「全日本プロレス」の魅力すべてを、完璧なまでに再現する本作。レスラーの姿や動きは、3Dスキャニングやモーションキャプチャーの使用でホンモノそのまま。三沢、小橋といった主力選手はもちろん、ベイダーなどの新興勢力も参戦。リアルに再現された“聖地”日本武道館を舞台に“明るく楽しく激しい”プロレスが思う存分に堪能できるぞ!!



1/60秒描画でのタッグマッチ!

高性能を誇るNAOMI基板だからこそ可能になったタッグ戦も、本作注目の点だ。全日の“華”ともいえるタッグマッチの実現は、ファンなら誰もが待ち望んでいた要素。さらには、カットプレーやツープラトン攻撃も可能だ。1/60秒描画の滑らかな動きで、4人のレスラーが入り乱れる!!



小橋のパワーボムと馬場の寝た杭打ちが炸裂。夢の競演!!

ビジュアルメモリでDCと連動!

そして最大の注目は、本作とDC版とがVMを介して“完全連動”するという点だ。アーケードと家庭の連動は、NAOMI登場時から望まれていたこと。それがついに現実のモノとなるのだ。詳細はまだ明らかになっていないが、VMで育てた選手でアーケード版をプレイといったことが可能になるかも!?



これがVMのミニゲーム。外出先でもレスラーを育てる!!

クオリティ!!



かすみの忍者刀やバースの鎖など、装飾品にいたるまでがキチンと描かれている。ひょっとして武器として使えるとか!?

ついにゲーム画面公開!!



奥へと広がりを見せる斬新なフィールド。デンジャーゾーンがあるのかも気になる!!

昨年の発表以来、続報が待ち望まれていた「DOA2」の画面が、ついに公開された。とにかく目を引くのが、微細に描きこまれた画面。ムービーとまで思えるほど緻密にレンダリングされたキャラを操作し、リアルタイムの対戦が楽しめると思うと、格闘ゲームファンでなくともワクワクしてくるはず。システム面などがどのようになるかは不明だが、前作以上の仕上がり見せることは間違いない。続報を期待せよ!



アライヴ2



SEGA AM1研 部長 **中川力也**

ここ数ヶ月のドリマガ誌面への登場回数は、鈴木裕AM2研部長と肩を並べるほど。ちなみに、ご本人は「わし」とか「クワァッ」とかとは、おおよそ結びつかない朗らかな方です。押忍。

エー エム いち けん
わしらがAM1研

RIKIYA “塾長”が語る

セガや各ライセンスからの発表で一気に充実したNAOMIタイトル。そこでNAOMIの生みの親ともいえるAM1研中川部長に、現状や今後の展開を語っていただく。襟を正して拝聴せよ。押忍!!

アーケードを夢のある場所にしていきたい

—このインタビューが本誌に掲載される頃にはすでにAOUショーを終えているわけですが?

中川 ええ。AM1研からは「エアラインパイロット」「ゾンビリベンジ」「クルットストーン」を、セガとしては「クレイジータクシー」「ジャイアントグラム」などを出展予定しています。特に「エアラインパイロット」は、セガブースの一番の目玉になるでしょうね。

—これはどんなゲームなのか、軽く解説いただけますか?

中川 まあよくある内容ですが、旅客

機を飛ばすフライトシミュレータですね。モニタを3台使っていますし、グラフィックもムチャクチャきれいですよ。もう本物よりきれい(笑)。天気がいいと、東京から横浜まで見渡せるんです。レインボーブリッジやベイブリ

ッジもくぐれますよ。しかもJALさんに協力していただいて、いろいろとアドバイスを受けてたりもしているんです。

—ずいぶんと本格的ですね。NAOMI=DCという図式がユーザーに認識されている現在、あえて家庭用には不向きな3画面モニタというのは?

中川 家庭用と業務用の性能差がなくなってしまったので、どうせだったら業務用でしか遊べないゲームを作ろう

NAOMI 塾
新入生.....①



AIRLINE PILOTS (エアラインパイロット)

大型旅客機を操る本格シミュレータ!

誰もが一度は抱く「ジャンボ旅客機のパイロット」へのあこがれを、リアルに体験できるフライトシミュレーションゲームが登場だ。日本航空の協力により、本物そっくり再現されたコックピットに座ったプレイヤーは、指定ルートに沿って飛行。羽田空港へと安全に着陸することを目指すことになる。

そして本作最大の特徴となるのが、3画面モニターの採用。実際の地理に基づいて描かれ、「東京タワー」を始めとした高層建築物が立ち並ぶ東京上空のフライトを、臨場感たっぷりに楽しむことができるぞ。登場を期待せよ!

IMAGE CG

テイクオフを待ち望むジャンボ旅客機。もうすぐコレを操縦できる!!

稼働中&近日稼働予定のタイトルをチェック!!

現在アーケードで楽しめる(または近日登場予定)のNAOMIタイトルを再度紹介。見逃すなよ!! 押忍!!

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

NAOMIタイトル第1弾として登場するや、その美しいグラフィックでプレイヤーを魅了した、ホラーガンシューティング。好評稼働中なのに加え、DC版の素早い発表などでみんなを驚かせた。そのDC版は3/25発売。



好評稼働中

ダイナマイトベースボール NAOMI

プロ野球の興奮と感動をリアルに再現したタイトル。バットスウィッチの採用で、実際の野球そのままの感覚でプレイが可能。すべて実名で登場するセ・パ12球団の選手や、忠実に再現された実在球状など、見所も満載!!



好評稼働中

総天然色立体冒険活劇 パワーストーン

ライセンス初のNAOMIタイトル。簡単な操作でド派手なアクションが楽しめる“対戦活劇”。3Dフィールドを自在に駆け回り、パンチやキック、さらには柱やツボを使っての攻撃が気持ちいい。DC版ももうすぐ発売!!



好評稼働中

ゾンビリベンジ

AM1研制作による3Dアクションゲーム。直接打撃と射撃による攻撃で、群がるゾンビどもを蹴散らしていく爽快感が味わえるぞ。3Dならではのカメラアングルなど恐怖演出はバツグンだ。アーケードへの登場を待て!



稼働時期未定

ぶ ちょう なか がわ りき や 部長中川力也である!!

NAOMI™の現状とこれから

と。もし家庭で遊ぶとしたら、テレビを3台つなげて遊ぶようにするとか(笑)。まあそれは冗談として、ちゃんと考えてはいますよ。

—NAOMIに対する、オペレーターの反応というのは?

中川 ライセンスもどんどん増えていますし、将来的にはカセット交換という形で供給できるはずですので、そういう意味ではかなり期待されていますし、評判もいいようですよ。

—「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」(以下HOD2)の例から見ても、今後のNAOMIタイトルはこんなに短期間でDCにコンバートされるのでしょうか?

中川 いろいろなケースがあると思うんですよ。例えば「ジャイアントグラム」のように、VMで業務用と家庭用とを完全に連動させることを前提でリリースされる場合もありますし、逆に家庭用ではゲーム内容をかなり修正しないとまずい場合もあるでしょうし。例えば、今回AOUショーに出展した「ゾンビリベンジ」をDCで出すとすれば、全然別のゲームにしたほうがいいと思うんです。マップなどが相当作り

込んでありますので、あのシステムでじっくりとやり込めるような、家庭用ならではのシナリオにしたいんですよ。「HOD2」などの反射神経ゲームは、家庭でじっくりトレーニングして、アーケードでやり込んでもらうとか。

—今後はNAOMIタイトルが目白押しかと思われそうですが、その一方でハイエンド路線というのは?

中川 ハイエンドとローエンドという二枚看板がセガのスタイルですので、汎用基板のNAOMIタイトルをやりつつも、やはりさらなる高性能CGボードの開発も進めています。その路線は今後も変わらないでしょうね。

—NAOMIのポテンシャルというのはどうでしょう?

中川 NAOMIもDCも、まだまだこれからですよ。サターンだって初期の頃は、まさかMODEL 2が移植できるなんて誰も思わなかったですから。今は本当に最初の立ち上げ段階。これからいじっていけば、どんどん能力が引き出されていくはずですよ。

—家庭用と業務用の性能差がなくなった今、アーケードゲームの「危機

感」というのは?

中川 これからは、明確な差別化を図らなくてはならないでしょうね。もともとアーケードって夢のある場所ではないかなと思うんです。自宅じゃできない、普通じゃできないことをやるところだって、ユーザーに認識させたいですね。最近のゲームって、家庭用も含めて濃くて難しいじゃないですか。だから、釣りとか飛行機とか、筐体を見れば何やるかすぐにわかるような、見るだけで楽しくなるような

ゲームを提供していきたいですね。特に今年は職業シリーズ、コンセプトは「働くおじさん」でいこうかと(笑)。あとは評判のいいものは続編もやりま

—NAOMIに関して今後は?

中川 いろいろなライセンスも動いていますので、DCを意識した新タイトルは続々と登場するはずですよ。期待しててください。

—ありがとうございました。

(セガAM1研にて)

NAOMI™ 塾 対戦 パズル クレットストーン

対戦が熱い立体パズル!

NAOMI初のパズルゲームとして登場するのが、この「クレットストーン」。画面上に並んだ立方体にカーソルを合わせて回転させ、3つ以上の色を揃えてボタンで消していくというルール。消したブロックは相手側に送り込まれていき、ブロックの最高列が天井に達すれば、見事勝利となる。「初心者にはやさしく、上級者には奥が深いゲーム性」というから、今から登場が楽しみ。独特のタッチで描かれるキャラクターの姿にも期待せよ!!



総評 本当のシナジーはこれから始まる!

昨年11月の登場以来、これまでの“汎用基板”に対するイメージを、次々と打ち破ってきたNAOMI基板。今回のAOUショーに合わせる形でライセンス各社からもタイトルが発表され、ラインナップも充実。いよいよ本格始動といった状況になってきた。これまでセガの主流であったアーケード基板「MODEL3」に匹敵する性能を持ちながらも、低く抑えられたコスト。そしてなよりの魅力、ドリームキャストとの互換性——。DCへのコンバート時における、完成度の高さと容易さはDC版「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」を見れば、もはや明らかである。しかし、NAOMIがもたらす最大の恩

恵は、各種エンターテインメントとの連動でもたらされる、シナジー(相乗効果)である。「GIANT GRAM」から始動するアーケードと家庭の連動。これを起点として、今後さまざまな“新しい遊び”(ゲームだけに留まらない!)が我々の前へと姿を現すことだろう。セガが真なるシナジーを、自分の目で見届けるべし。押忍!!



新たなシナジーはACCとDCの連動から始まる!!

■ 栄光ある NAOMI™ 塾 初代塾生

タイトル	メーカー	稼働時期
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	稼働中
ダイナマイトベースボールNAOMI	セガ	稼働中
総天然色立体冒険活劇 パワーストーン	カプコン	稼働中
ゾンビリベンジ	セガ	未定
クレイジータクシー	セガ	未定
ダービー オーナズ クラブ	セガ	未定
リングアウト4x4 (仮称)	セガ	未定
GIANT GRAM 全日本プロレス2 IN 日本武道館	セガ	未定
エアラインパイロット	セガ	未定
対戦パズル クレットストーン	セガ	未定
アイドル雀士 スーチーパイ3 (仮称)	ジャレコ	4月予定
ガンビート	トレジャー	未定
デッド オア アライブ2	テクモ	未定

『聖戦士ダンバイン』
DORAMRO(ドラムロ)ちじょうびと
地上人の技術とバーストンウェルの生体とで作られたロボットである。
オーラバトラー

ボディは、内部は機械仕掛けで、外部装甲は強獣の外殻を加工したものだ。

解説

ドラムロは、'83年にテレビ放送された『聖戦士ダンバイン』に登場した“オーラバトラー”と呼ばれるロボットだ。陸と海の間にある世界“バーストンウェル”にあるアの国で開発されたものだ。オーラバトラーの中では最も操作しやすく、一般兵士にも操縦が可能。両手の爪の部分は接近戦に有効で、爪の間に仕込まれた“フレイボム”が、ドラムロの最大の武器なのだ。

DATA

【TV】『聖戦士ダンバイン』

機種名：ドラムロ
全高：7.4メット
重量：6.9ルフトン
武器：フレイボム…他
必要オーラカ：10オーラ
パイロット：バーン、トッド、一般兵士
備考：フレイボムは、燃える水と大気中のオーラを圧縮混合した炎の固まりを打ち出す。



すべてのパーツを作り、組み立てることで、リアル感を追求しているのだ。

ディレクターズ
サンライズ英雄譚(仮)
ノート

今回発表になった機体は「聖戦士ダンバイン」よりドラムロ。微妙なラインを統一して形にしていき、なおかつ特徴がより映えるように目指してアレンジをしています。オーラバトラーの装甲は元々生物の甲羅などを利用して作られているという設定を殺さないことを念頭に置き制作していきました。
(アトリエ彩・前田)

公式サイト開設！ 人気投票も実施中!!

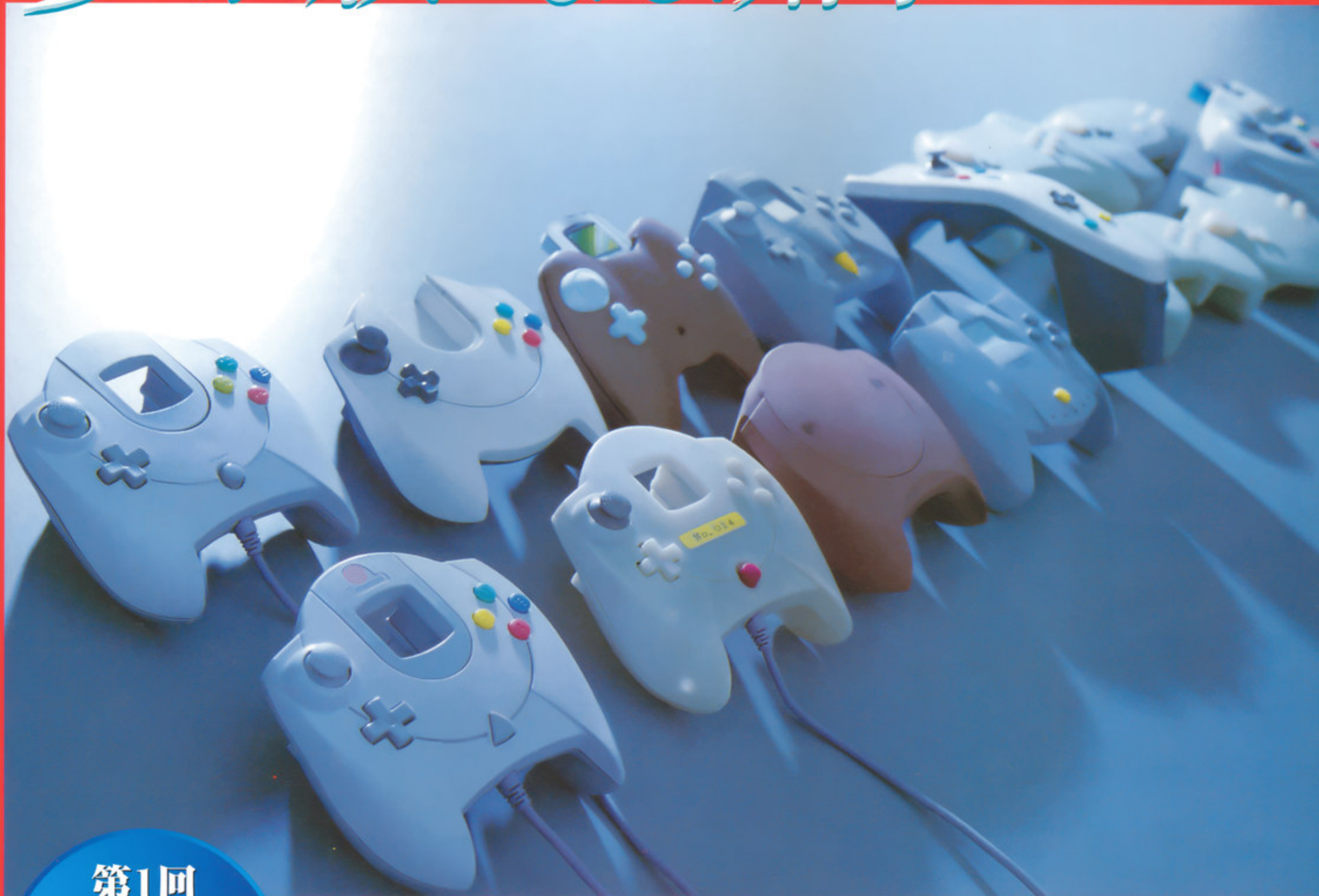
<http://www.atsai.co.jp/~sun>



新連載 ドリームキャスト周辺機器物語

夢が形になる瞬間

知られざる真実に迫る
連続シリーズ読み物



第1回
ドリームキャスト
コントローラ
—PART 1—
「完成への道のり」

セガが一番やりたかった新しい遊びの提案

コントローラとビジュアルメモリ。この2つの製品は、ドリームキャストの周辺機器でありながら、その位置づけは他の周辺機器と一線を画している。新世代機的设计コンセプトを実現するための“コア”。ただの「操作パッド」からさらに大きく「進化する」ための設計思想がここには込められているのだ。セガがやりたかった“新しい遊びの提案”。——語られなかった数々の真実に今こそ迫る新連載。記念すべき第1回は「ドリームキャストコントローラ」。前後編にてお届けしよう。

●型番:HKT-7701●サイズ:幅140mm/長さ150mm/厚さ67mm(突起物含まず)●重さ:265g●ケーブル:2m●2,500円(税別)

'96 年秋、新ハードへのプロジェクトはスタートした

「開発が始まったのは'96年の秋ぐらいから。当時は新世代機をそろそろ始めようか……基本的にはこんなシステムでいこうか——そんな話が徐々に固まりつつありましたね。当然本体の開発のほうがちょっと進んでる状況でしたが」。こう語るのは、歴代のセガの周辺機器を開発してきている

セガ第二開発部マネージャーの戸崎健司氏だ。セガの家庭用ゲーム機的设计部署は意外と歴史が古い。だが一方で、任天堂やSCEといったライバルメーカーのハードとは違い、コントローラ的设计まですべて自社で開発している点は、セガの大きな特徴と言える。コントローラやジョイスティック、レーシングコントローラなどなど、セガ

は持ち前のハードの周辺機器をすべて自社で一通り開発しているが、これはライバルメーカーにはない珍しいパターンだという。だが、新ハード「ドリームキャスト」に期待された“新しい遊びの提案”を形にするためには、この開発環境は、あとから振り返っても不可欠なことであった。「従来のハードに比べて格段にキレイな映像が

表示できる。いい音が鳴って、速いCPUによっていろんなCG処理ができて……。これがセガサタンの次に予測できる新ハードの姿ですよ。でも、そのようなものは今までのゲーム機の延長線上……というか、同じところでしかないわけです。ポリゴンがもっとたくさん出せて、キャラがリアルになる。2人しか表示できなかったのが4人も5人も表示できる。そんなことを言っても、結局それだけでは、“遊び方”



ゲームの多様化と



株式会社セガ・エンタープライゼス
コンシューマ開発生産本部第二開発部 マネージャー
戸崎 健司 (KENJI TOSAKI)

セガのハードはメガドライブの頃から担当してきている戸崎氏。ドリームキャストでは、その“核”となるコントローラとビジュアルメモリの設計を担当。秘話が続々!

は変わっていないわけです。すごい映像が出るだけが、来るべき新ハードの姿なのか? 実はそんなものにはもうみんな飽きていて、ゲームというものがゲームの好きな人だけのものになってしまうのでは……? そんな危惧と疑問が我々の中にあっただんです。——新世代ハードのための新しいコントローラ。その模索は、彼らのこんな空想と討議とによって、日々膨らんでいった。

Maple Bus 構想 各コントローラに マイコンを積む

「'96年の年末という、ちょうどデジカメが世の中にバツと出てきて売れまくっていた頃でして、デジタル

エンターテイメントもまだまだ面白い可能性があるはずだって、話をしていたんです。例えば“デジタル”っていうと、それを処理するために当然何らかのマイコンがある。それがデジカメならば液晶画面があって、ボタンがあって……と。これだけみるとゲームができちゃうじゃんって。CPUがあって、ボタンがあって、これにちょっとした画面でもあれば、もうそれだけで十分ゲームになる。ちょっと簡単なモノだけど、切り口を変えればデジタルエンターテイメントで面白いことができるな……なんて言いながら構想を練っていたんです。それが'96年の秋～冬ですね。——こうして'97年のはじめから“新しいコントローラ”に関する検討が具体的に進められていった。そして話は3つの部分について進展をしていく。1つは“コントローラ”のあるべき形、もう1つは“メモリ”の方式、そして3つめは“コントローラの通信方式”すなわち、“接続端子”についてだ。「実はセガって、8ビットのSG-1000とかの

時代から、セガサタンの時代に至るまで、コントローラの通信プロトコル、バスの方式がほとんど変わっていないんですよ。8ビット時代はマークIII、マスターシステムまでほとんど全部が同じ、16ビット機のメガドライブは、ちょっとそれを拡張しただけ。次のセガサタンもさらにそれをちょっと拡張しただけなんです。だから、そこまでコネクタのピンの数とかもほとんど変わっていないはずですよ。結局、時代とともにボタンの数が増えたとか、アナログ操作がついたとか、そんな感じでは進化してないんです。ですから、コントローラについては、かなり昔に作られた考え方の延長線上でずっと成り立っていたし、それが当たり前のようにずっと使われていたんですね。でも、これから“新しい遊び”を提案していくならば、ここで一度インターフェイスに大革命を起こそうってなったんです。——今までとまるで違う通信方式。それを言うのは簡単だが、実はその開発だけでも1年以上の期間がかか



家庭用ゲーム機におけるコントローラの変遷とセガ家庭用ゲー

結構評判が良くて(笑)、みんな当時は“メープル”“メープル”って言ってましたよ。こうして、出発地点も固まり、開発は次の段階へと踏み出すことになる。——コントローラにマイコン、すなわちCPUが入る。そこまでの構想は見えてきた。次は、それに見合う“新しい世代のコントローラ”とは、いったいどんな

形なのだろうか? というところへ当然話は進んでいく。その当時、ソフトの開発者やクリエイターから強かった要望は、新世代ハードは、やはり3D表現が強力になるだろうから、なんとか「3Dの操作が直感的にできるコントローラができないか?」という声だったという。すなわち、XYZ軸のアナログ入力、一発で直感的にできるコントローラが欲しいというのだ。「いろんな

方面の方から、ゲームが複雑でマニアックなものになってきてしまっているから、どうにかして親しみやすいものにできないだろうか? という声もありましたね。そういう思いは、開発チームの中にもありましたから、最初にそこから取り組んだんです。3Dのゲームに対して直感的に入力できる方法って何だろうって。これはお見せできないんですが、実はそれだけでダンボール3箱分ぐらいの試作品があるんですよ(笑)。例えばトラックボールと一緒に付いているようなものとかね(笑)。スティック1本だけでXYZ軸を操作できるものとか。——とにかくこの時点で、開発チーム内には、

発想の仕方にある考え方が徹底されたという。それは「せっかく新しいことを求めるのだから、“従来なら当たり前”という考え方は全部なしにしよう」という、いわば“オールリセット”の姿勢だ。これによって、例えば“方向キーを持つ手は左手だろう”といった基本的な部分にすら疑問を持つようになり、コントローラの形や、持ち方にもこだわりを持たない考えが浸透していったという。その時のモノと思われる、面白い形の試作品は次回で紹介するが、とにかくこうした発想の元、斬新な形のもが次々と作り出されていくことになる。「この時は他社の製品も一切気にしないことにして、しばらくゲーム誌とかも封印してましたからね(笑)。とにかく自分達が一番やりたいと思うものを形



各ゲーム機のコントローラ。スーファミがその後のコントローラに与えた影響は非常に大きく、以後さらに操作は複雑化の一途を辿る。



複雑化への回答を求めて

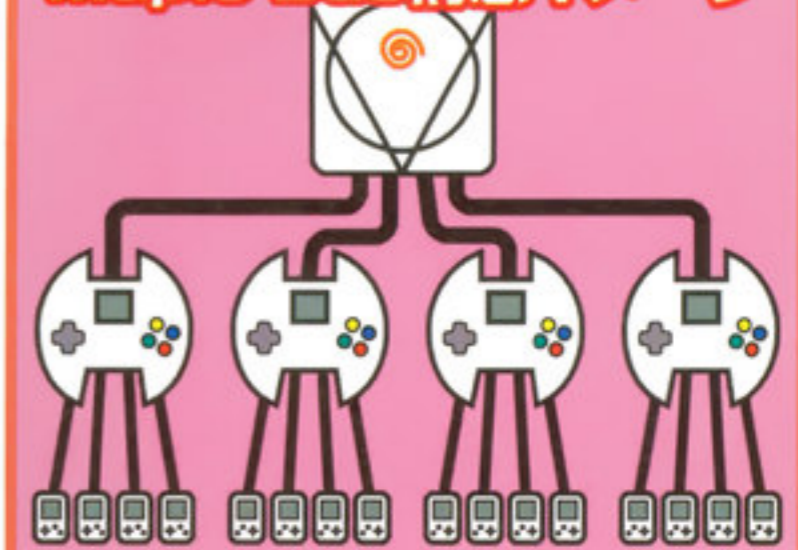
ったという。また、そこに設定されたデータ送信量も、従来のものとは段違いのものが確保されようとしていた。よく、セガサターンの時の周辺機器をそのままドリームキャストでも使いたいというユーザーの声を聞くのだが、今回に限って言うと、それはかなり難しい。いや、たとえ実現したとしても、その変換コネクタのコストだけで、新しいモノを買ったほうが安いなんてこともありえるのだ。今回の新世代機「ドリームキャスト」の設計には、それほどまでに新しいものを創り出そうという意気込みと、発想の転換とが盛り込まれているのだ。「今までのコントローラに比べて、つなげるものも多いから、かなりデータ量が増えるだろう。そのためには、ものすごく速い通信速度を確保しないと行かないよね、ということで、目標として最低でも2Mbpsを出そうとなりました。これは数字的に言うと従来のものの10倍ぐらひは軽くいう数字です。それまでのコントローラというのは、本体側にどどん

一タをたれ流して送り込んでいくばかりでしたが、そういった方式は全面的にやめよう。例えば使っていないけど、つながったままになっているコントローラも、省電力モードみたいに機能を停止してみたりして、もっとインテリジェントな双方向のやりとりを実現しよう。そのために、コントローラすべてにマイコンを積んで、ちょっと凝った制御ができるようにしようと考えたんですね。」

—各コントローラにマイコンを積む。この発想だと、当然コストアップは避けられない。だがそれは、一方で必然的な時代の流れでもあった。例えて言うなら、それは現在のパソコンの姿に似ている部分がある。一昔前のパソコンは、各パソコンにCPUが単体で積まれ、それぞれが個別に動いているだけであったが、これが今や各パソコンをつなぐサーバーが存在し、1つのCPUにいろんなCPUがつながっている。そしてそれによって、今までできなかった便利なことをいろいろと実現してい

るわけだ。要はセガが新型のコントローラでやろうとしていた設計イメージは、その姿に非常に近い。インターネットを通じて、各家庭にある本体がすべてつながる。そしてそれがコントローラに至るまでCPUを持ち、それぞれインテリジェントなやりとりをこなして、今までにないことを可能にする。そんな環境と構想が漠然とイメージされていたわけだ。「本体を核にして、いろんなちっちゃなCPU達がつながれば、今までにない面白いことができる。しかもそれが高速かつ、インテリジェントに通信できるものを作ろうと。だから、コントローラの設計を始めた時、一番最初に“高速なバス”を開発しはじめたんですね。で、僕らの常なんですけど笑)、まずはそれに名前を付けたんです。開発呼称で“Maple Bus”。“Maple”は“楓”ですね。イメージは、真ん中に太

Maple Bus構想イメージ



本体に繋がる機器ごとにマイコンが搭載され、相互がインテリジェントな関係で結ばれる。枝葉を蓄えた大木と、かえで(=Maple)に似た人の手を連想させる。

い樹があって、そこから枝葉が出て、階層的に広がっていく感じ。樹木のように枝葉が伸びて、本体に対して周辺機器がぶらさがっている。その形を楓の葉のイメージにしたんです。ナチュラルでエコロジーな名前で、ヒューマンインターフェイスのための新しいバス“Maple Bus”。この名前が社内で



1988

MEGA DRIVE



1994

SEGA SATURN



1998

Dreamcast™

ゲーム機用コントローラの進化

にしてみようということになったんです」。—3D操作への試行錯誤と追求。だが、そんなことを追求するうちに、開発チームは1つの疑問に到達する。それは、絵が3Dになったからといって、操作も3Dにしようという発想は何か間違っているのではないかと。ということである。その問題の根底には、「ゲームの複雑化」という時代背景がある。ゲームが最初にブレイクした「インベーダーゲーム」の操作が左右のレバーとボタン1つ。これはレバーを左右に動かせば自機が左右に移動し、ボタンを押せば弾を発射する。非常にシンプルで、明快な操作体系であった。'80



ファイティングパッド6B (メガドライブ)

メガドラ「ストII」移植に際して登場。基本はあくまでも3ボタン(A、B、C)であり、X、Y、Zボタンはサブボタンという思想は、ボタンの大きさにも見れる。サイズはひと回り小柄に。



セガコントロールパッド (セガサターン)

「ファイティング」の機能やデザインを引き継いだ、SS標準パッド。両肩にL/Rボタンが用意され、合計18つ(スタート込みで9つ)のボタンが並ぶことに。



セガマルチコントローラ (セガサターン)

通称マルコン。'96年7月5日登場。DCコントローラの元とも言える周辺機器。方向ボタンと切り替えて使う(併用は不可)アナログキーにより、微妙な操作を実現。L/Rボタンもアナログ対応となり、レースゲームなどが快適に楽しめるようになった。実現はしなかったが、ケーブルの根元に機能の拡張が可能なソケットも用意。

端子に見る機能の違い



旧式の通称“ATARI端子”と同形状のメガドラの端子。セガサターンでは形状は変化しているが、バス自体はメガドラのとはほぼ同じで、データ量は限られていた。そしてドリームキャストではバス方式が変わり転送量は一気に増大へ。



試行錯誤の連続——“人に

直感的な操作の崩壊

新たなコントローラの模索

年代初頭にヒットしたゲームウォッチでもそれは同じだ。右ボタンと左ボタン。あるいは上下ボタンによってキャラが動く。操作説明書を読まなくても、絵とボタンを見れば、直感的に操作がわかった。だが、その後今度は4方向キーが登場し、上下左右にどちらにでもスクロールできるようになる。また、ボタンがAとBの2つに増え、1つがジャンプ、1つが攻撃といったものへと徐々に発展・複雑化していくことになる。そんな中、操作形態へ1つの革新的な発想を持ち込んだのは、スーパーファミコンで初めて採用されたL、Rボタンだと戸崎氏は語る。「例えば、Lを押しながらAボタンが押せる。すなわち“同時押し”の操作ができるようになったんですよ。これはある意味、すごく革新的なことだったと思いますよ。——そう、このボタンの複数掛け操作



夢の始まり～試作機第1号～

—プレイ&コミュニケーションの原点—

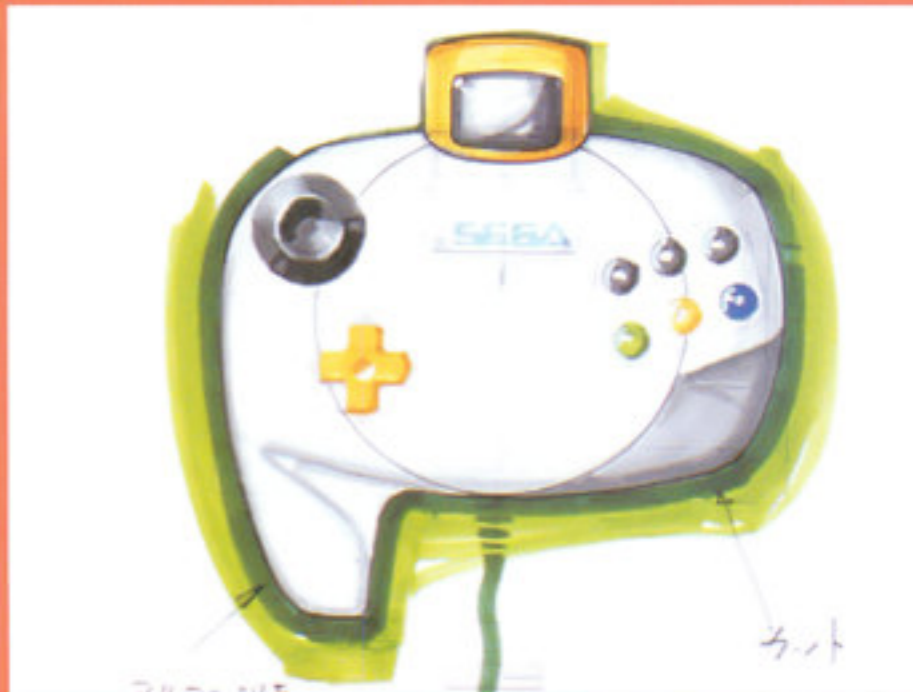
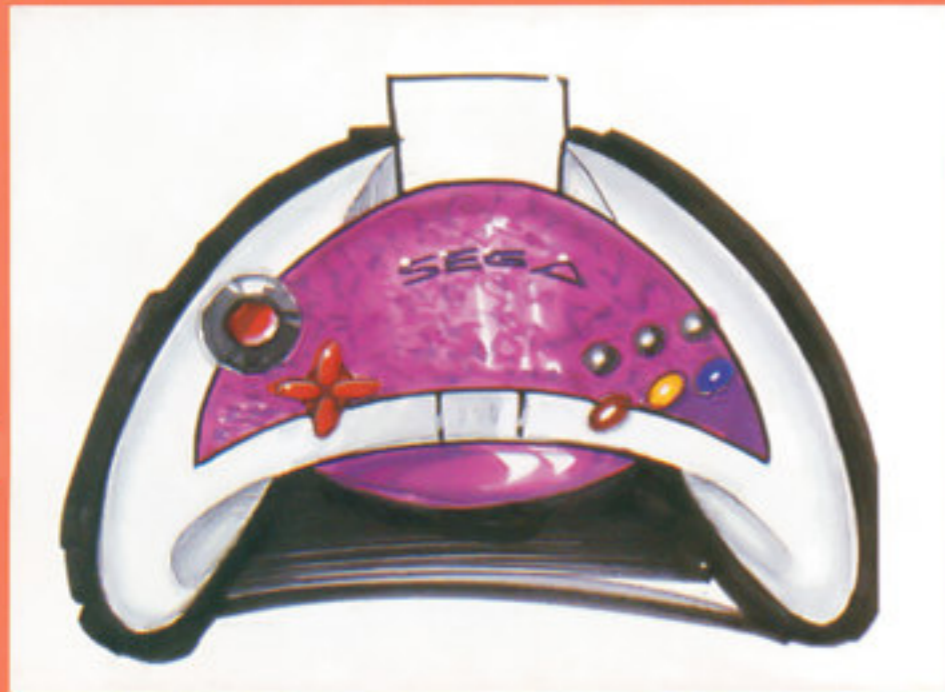


第一段階のコンセプトがほぼ固まり、サターン用のマルコンを改良して作られたイメージモデル。そして、すべての出発点はここからスタートすることになるのだ。

の実現によって、ゲームの操作体系は、さらに複雑かつ多様化をしていく。ボ

タンもスーパーファミコンで4つに増え、「ストII」の大ヒットで、6ボタン

コントローラも標準的になっていく。そして、任天堂やセガのマルコンによってアナログキーが採用され、「レバーを倒してキャラを微妙に動かす」といった新たな操作も追加されていく……。だが、これはコントローラ的设计思想の方向性が悪いのではなく、時代の流れでもあったと言える。「たぶんソフトがCD-ROMの時代になってからだと思うんですけど、いろんなシーンがゲームに出てくるようになりましたよね。街の中を歩いているシーン、ショップに入った時のシーン、ダンジョンのシーン、戦闘のシーンといった感じで。ゲームがカートリッジで容量が少なかった時は表現に制限があったんですけど、CD-ROMで大容量の時代になって、1つのゲームでいろんなシーンを表現できるようになってきた。そしてそれによってシーンごとに違う操作にするのが当然になってきてしまったわけです」。ゲームの大容量化とともに、複雑化していく操作体系。こうした時代の流れに対して、開発チームは1つの答えを



アナログ方向キー

当初は、方向ボタンを廃止し、このアナログキーだけにしようという案も本気であったという。アナログ部分は何度も微調整され、よりコンパクトに、ストロークも短く操作性が向上。親指がまっすぐになる位置も絶妙だ。



方向ボタン

「形で方向操作が、より直感的にわかるように」ということから、ドリームキャストになって初めて十字形の方向ボタンが採用された。「任天堂の十字キーの特許と何かの交渉をしたかどうか?」については「ノーコメント」だとか。



スタートボタン

「さあ始めるぞ」というプレイヤーの気持ちを本体に伝える意味を含め、最終段階で三角形のデザインになったスタートボタン。本体の逆三角形と対をなす。中央にあるのは左右どちらでも操作できるようにという配慮から。



各パーツに込められたユーザーに対する“やさしさ”

4つのボタン

シンプルさとやさしさの追求の結果、ボタンは4つへと減少させることに決定。ソフトライセンス各社や、多くの有名クリエイターは4ボタンを支持。最終判断は、入交社長の決定を仰ぐまでになったという。誰もが頭でイメージするようなA、B(X、Y)の配列、表面の判別用の小さな突起など、細部への工夫も。



ケーブルを挟む溝

背面を見ると中央に存在する溝は、手前から出ているケーブルを挟み、前側へと配線するための溝と思われがちだが、実はコントローラに巻きつけたケーブルの先端を止めて、収納ができる親切設計でもあるのだ。その際は、裏側からケーブルを廻し、少しキツめに右4、左3回巻くと、ちょうどいい位置に先端がくる。



やさしい”コントローラへと

見出す。それは「シンプルさへの回帰」であった。「僕らとしては、結構な一大決心だったんですけど、もう“指の体操”みたいな複雑な操作環境はやめようってなったんです。ゲームにいろんなシチュエーションが出てくるなら、それは抜群に進化したマシンパワーを生かして、ソフト側でインテリジェントに操作のアシストをするようにすればいいだろうと。これからは、もっととっつきやすく、もっと遊びやすくする方向で考えようとなったんです。でも一方で、ゲームのジャンルそのものは、ものすごく多様化してきてますから、ソフト開発者の意見を全部聞いてると“やっぱりスポーツゲームにはトラックボールが欲しい”とか“釣りゲーム用にリールを付けてくれ”とかキリがないんですよ(笑)。けど、そうかといって、それらの要望を全部割り切って捨てるかということ、そうでもない。それならば、コントローラ側に拡張スロットを付けて、解決してしまおうということになったんです。これはセガ

サタンのマルコンの頃からあった構想なんですけど、こうすることで基本機能をシンプルに、それ以外は拡張スロットで対応しようとなったんですね。——「Maple Bus」「拡張スロット」と、少しずつ話が前進してくる中、新ハード(ドリームキャスト)本体の基本構想もまとまりつつあった。だが、そこで1つの課題が出てくる。そう、“バックアップメモリ”をどうするか?である。この時点で、実はメモリの扱いについては、まったく何も決まっておらず、具体的なアイデアもなかったという。ただ、「Maple Bus構想」の流れ上、“プレイヤーの数だけメモリを持たせたい”ということだけは決まっていた。それが2Pなのか、4Pなのか、6Pなのか決まっていたはなかったが、プレイヤーの数だけメモリが差さっている。それだけは決まっていた。しかしながら、差す位置が本体だと、例えば4つ本体にメモリのスロットがあって本体の値段も高くなってしまおうし、見た目的にも格好が悪い。それならば、コントロ

ーラに拡張スロットを付けて、そこにメモリが差せるようにするといいいのではないか。こうすれば、プレイヤーの手元で各プレイヤーのデータの管理ができるし、交換もそれぞれの手元でできる。また、コントローラを買った分だけスロットも自動的に増えていくなれば、本体にスロットを作るよりコストが抑えられる。そのように話はどんどん決まっていっていった。「最初は、データメモリはICカードにするか、スマートメディアにするか、なんて話もあったんですが、とりあえずそれぞれのコントローラにメモリが差さる形にして、そのメモリにもマイコンを入れようということになったんです。それによってデータのやりとりを確実にしようというわけですね。“セーブデータを送ったよ”“うん、ちゃんと受け取ったよ”“書き込んだよ”“ちゃんと書き込みが終了したよ。エラーもないよ”っていう感じに、双方向でインテリジェントに管理をできる形にしよう。で、そこで考えたのが、メモリの内容を表示

できる液晶画面とかをそこに付けば、いちいちセガサタンの時のように、メモリにインデックスシールを貼らずに何が入っているかわかって便利だな…とか。じゃあ、それに簡単なボタンでも付けば、それだけでゲーム機になるな。うん、本体につながるミニゲーム機のようなメモリって結構面白いかも。それならついでに、そのメモリどうしてつなげて、友達とデータ交換とかできると、もっと面白いな、なんてイメージが一気に決まっていってました。それで、サタンのマルコンをちょっといじって、“こんなイメージかな”というものができてきたんです(写真左ページ)。これが'97年の頭～春ぐらいのことです。——コントローラを複雑にして、入力方法を増やしていくのではなく、もっとアウトプットの部分を楽しくしていく……。試行錯誤の末、いよいよ“夢”は確実に形へとなりつつあった。だが、そのためには、まだクリアしなければならない多くの壁があったのである——(以下次号)。



Dreamcast
Peripherals
Story

次回予告

次々と出される斬新なデザインの数々——

——コンパクトでシンプルなデザインへの回帰。そのコンセプトは、しだいに“人にやさしいコントローラを作りたい”という意識へと変わっていく。方向ボタンの位置の決定。ビジュアルメモリの持つ可能性、そして、最終的には入交社長の判断を仰ぐまで至ったという、6ボタンから4ボタンへの英断など、コントローラのデザインは、ドラマチックに進化をしていく。そしてその根本の思想はドリームキャストが提唱する「Play & Communication」へと発展をする。次回「ドリームキャストコントローラ・デザイン編」に乞う御期待!!

数え切れないデザイン画からモックアップが作られ、細部の調整へと詰められていくコントローラ。ビジュアルメモリ等が差さるスロットも1つから2つに増え、その位置もコントローラ上部と下部から、2個並列の2段スロット型へと変化していく。今回はそんなデザインの変遷を多数のモックアップとデザイン画、そして数多くの秘話からお届けしよう。



2つのスロットに入るものは……

次回「ドリームキャストコントローラ」
デザイン編につづく

特別
企画

Dreamcastで ホームページを つくろう!

今回は、テキスト系HPの強い味方、
テーブルタグの使い方をばっちり紹介
するぞ!! これで画像を使わずとも、
グラフィカルなHPが作成可能に!

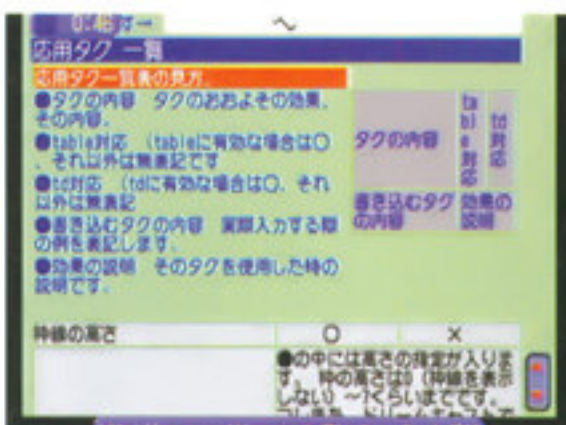
Let's
make!

表組を使って、キミのホームページをモッコロカッコよく!

表組 (テーブル) ってナニ?

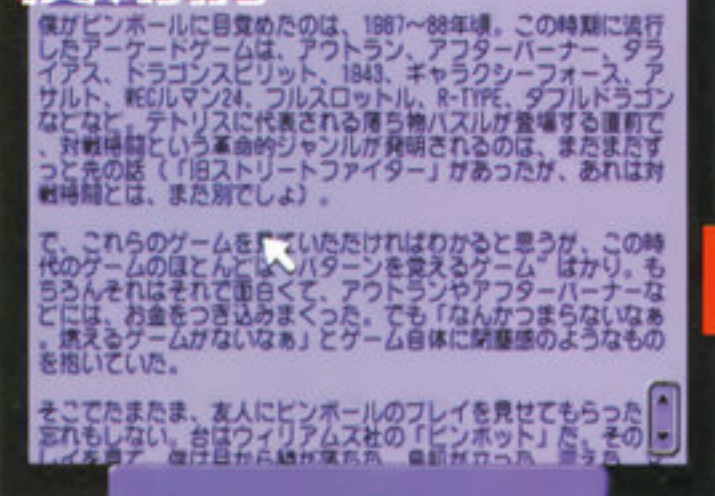
ネットサーフィンをしていると、画
像や文章などが枠の中に表示されて
いたり、部分的に背景とは別の色が付
いているHPをよく見かけることだろう。
それらは、特殊なツールを使っている
わけではなく、HP上に枠組を作る「テ
ーブル」というHTMLタグを使って表示
されているのだ。

これを使いこなせば、グラフィッ
ク素材がなくても鮮やかなHPを作る
ことが可能になる。ぜひマスターしよう。



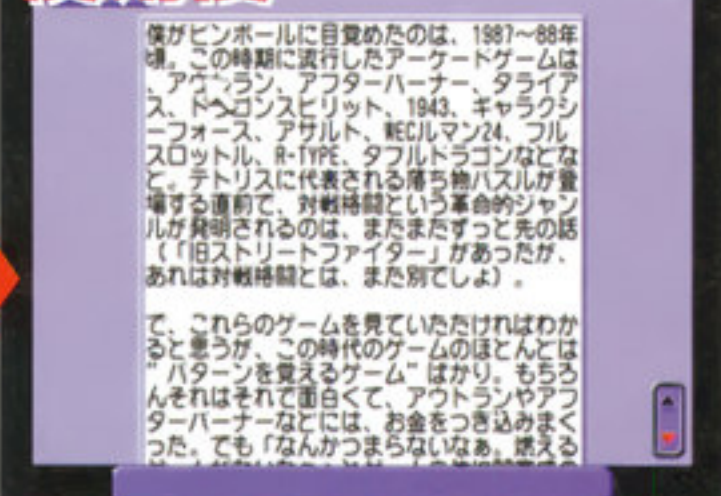
テーブルタグを使いこなせば、か
なりカッコいいHPが作れるぞ。

使用前



単純にテキストをそのまま書き込んである状態。
画面端で折り返してしまうため見にくい。

使用後

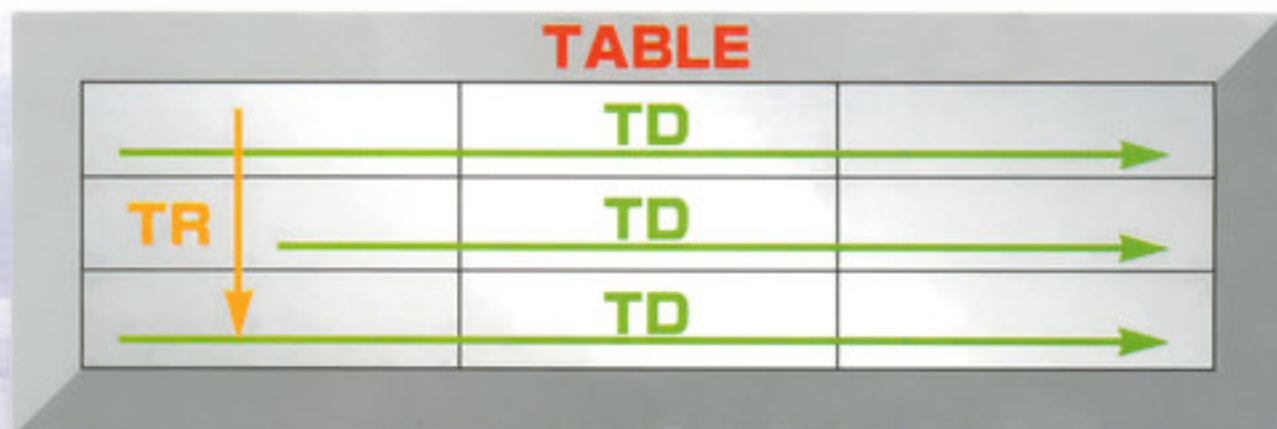


テキストを表組の中に書き込んで表示。表の内
で折り返してくれるため、見やすくなる。

テーブルの基本

「テーブル」は、今までに紹介してきたタグと違い、
複数の命令から構成されている。それらのうち、
どれかが1つでも欠けていたりすると、表組は正
しく表示されない。右にあるタグは、その表組を
構成する組み合わせの中で、最も基本となるもの。
ココまでの説明だけでは難しく感じるかもしれない
が、取りあえずはこの右のタグをそのまま打ち
込めば、簡単な表組は作成可能だ。実はタグの並
びにも意味があったりするのだが、まずは実際に
入力・表示して、少しずつテーブルの構造を理解
してみよう。

```
<TABLE>
<TR>
<TD>
) 内容
</TD>
</TR>
</TABLE>
```



左に記載されている各タグは、上の表の同じ色の部分に反映される。
TABLEは表組のカコミそのもので、TRはその中の1段、TDは1列を示して
いる。つまり、上の表を画面上で表示するには、左に記載したタグの
「<TR></TR>」の間に入る「<TD></TD>」を全部で3組書き込み、そのTR、
TDの組み合わせ3組を「<TABLE></TABLE>」の間に書き込むと表示できる。

恒例! DCユーザーのためのDC製作誌上リンク

誌上リンクの掲載基準は、「何かに特化
したHP」であること。つまり、見た目は
へボくても内容重視。もちろん見やすい
ことは大事だけど、見るものがなければ
つまらないだけ。肩肘はらずに、自分の
好きな物をテーマに、内容のあるページ
を頑張って作ろう!!
誌上リンクを希望される方は、メール
タイトルに「誌上リンク希望」と明記の上、
ハンドル名、HPアドレス、20文字前後の
アピール文を記入して、下記のアドレス
までご応募下さい。なお、HP制作におけ
る疑問・質問も募集しています。メール
タイトルに「HPをつくらう係」と明記し、
同じく下記のアドレスまで。



ゲームと無関係でも、全く問題なし。

応募用E-Mailアドレス dreamc@softbank.co.jp

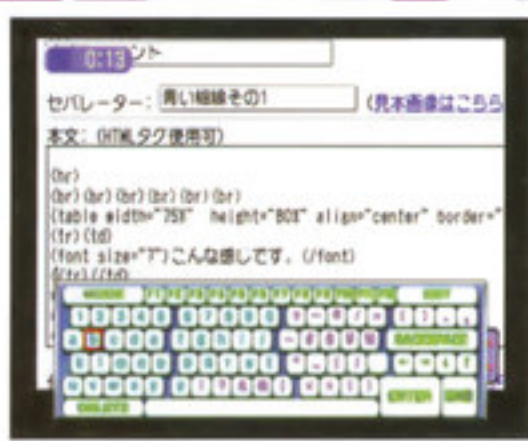
ジオシティーズへ
ジャンプ! <http://www.geocities.co.jp/>

ハンドル名	アドレス	ひとこと
strings-farm	Hollywood-Miyuki/8836/	ピアノの調律師夫婦のホームページです
宮上 日陽	Playtown-Dice/1265/	サクラ大戦2の七年後の世界を小説化しています
柊 真冬	Playtown-Dice/1363/	セガラリー2チャンピオンシップ開催中
d-plan	Playtown-Dice/1383/	ジョジョ対戦攻略とマルチストーリー小説
osamu-Mk2	Playtown-Dice/1461/	ぼちっとな愛好会があります
アメロマン	Playtown-Dice/1907/	「アガなしゲンとオレ物語」というマンガの特集をやっています
ばず (buzz)	Playtown-Dice/1962/	猫のばず日記、チームにくきゅう(SR2)の活動などなど
るん	Playtown-Dice/2058/	女性らしい可愛い画面と、ゲームに関するレポートがウリ
metal (めたる)	Playtown-Spade/8219/	昔からのゲームファン向けの内容です
escassy	Playtown-Spade/9578/	パーチャ3tbのコンボ、クロスレビューなどを扱っています

※アドレスは、大文字と小文字を区別します

テーブルを加工してみよう

「テーブルタグ」は、単純に表組を作るだけでなく、いろいろな効果をつけることができる。ここに紹介するタグを使うには、テーブルの基本タグである<TABLE>または<TD>の後に、半角スペースをつけて入力する。また、これらのタグを複数同時に使う場合は、各タグの後に、さらに半角スペースを開けて入力する(ただしTABLEとTDは別々に入力するように)。なお、タグによってTABLE限定、TD限定のタグもある。各項目の上にある○×が対応表示なので、そこをチェックして使おう。



同じ表組ならこんな感じでもOKだ。まとめて入力すればOKだ。

地色の変更

TABLE ○ TD ○

~ **BGCOLOR="色指定"** >

表組内の背景色を変更するタグ。TABLEに付けるとテーブル全体、TDに付けるとTDの枠内にそれぞれ反映される。色指定は6桁の数字、また前回「文字の色変更」で紹介した色名を入力する。BGとCOLORの間は半角スペースの必要なし。色指定したテーブルの中のTDを、重ねて色変更することも可能だ。

例えば

こんな	ココだけ色が違う
感じ	ココだけ色が違う

一部にのみ色を付けることもできる。

左右・中央寄せ

TABLE × TD ○

~ **ALIGN="△"** >

△=LEFT,CENTER,RIGHT

枠内の文章の位置を決めるタグ。変更したい枠に当たるTDタグの後ろに書き加える。△の部分にはそれぞれ、寄せたい方向を書き込めばOK。ただしTDで寄せを設定する場合、テーブル幅の変更をしていないと、テキストびったりの大きさにテーブルサイズが調節されるため、変更があまり反映されないのが覚えておこう。ちなみに、テーブル全体の文字位置を変更したい場合は、<TABLE>の後に<DIV ALIGN="△">、</TABLE>の前に</DIV>とそれぞれ書き込めばOKだ。

例えば……

こんな	ココだけ寄りが違う
感じ	ココだけ寄りが違う

特に中央に寄せる方法は、さまざまな用途に使える。覚えておこう。

大きさの変更

TABLE ○ TD ○

横幅の変更

WIDTH="△△" >

縦幅の変更

HEIGHT="△△" >

△△=ピクセル数又は%

表組は特に指定のない場合、入力されている文章の幅に合わせて表示される。このタグは、その表示幅を任意に変更できるというもの。△△の部分には、ピクセルと呼ばれる表示上での単位か、画面幅の何%かを書き込むのだが、ピクセル数を地道に打ち込んで探すより、%の方がわかりやすいだろう。ただし、多段表組のTD幅を変える場合は、書き込んである部分にしか反映されず、表組の幅よりTDの幅が大きい場合、TDの指定は無視されて正しく表示されない。また、縦の幅を変更するタグはDCでは反映されず、パソコン上では、右下の写真のように表示される。

これが横幅を変更した状態。これが縦幅を変更した状態。DC上では反映されないが、縦幅を調節するタグ。

こんな感じです。

枠の高さ

TABLE ○ TD ×

< **TABLE BORDER="○"** >

○=0以上

表組全体の枠の高さ(正確には影が付いている部分の幅)を変更するタグで、テーブルにのみ反映される。○の部分には、0以上の数値を入力する。ちなみに指定がない場合の表示は0(表示されない)。数値があまりに大きくなると正しく表示されなくなるので注意。

こんな感じです。

表組を作るときは、枠の高さを利用しよう。

枠組みの変更

TABLE × TD ○

多段表組で、一部分のTDを縦、または横に繋いでしまうのがこのタグ。使い方など、最初はわかりづらいかもしれないが、これが使えるとレイアウトの自由度が飛躍的に増すはずだ。ぜひとも挑戦して覚えてもらいたい。

特に表組を作る場合に活用。レイアウトもこのタグでカッコ良く。

ここはROWSPAN="2"が使われています

ここにはCOLSPAN="2"が使われています

ここは通常 ココは通常表示です

例1. 横の枠組みを変える場合

①	②
③	④

例として、縦横各2段の表組を使って説明しよう。その下に表記されているタグが、この左の表組を構成するタグ。読んでも、イマイチわからない場合は、このまま入力して、実際にどうなるのか試してみよう。

横に枠組みをつなぐ

< **TD COLSPAN="○"** >

○=またぐ枠の数

変更する部分に書き込むタグはコレ。○の部分に書き込むのは、またぐ枠の数、つまり実質つなぐTDの数を書き込む。例えば、4段組みのうち3つをつなぎたい場合は"3"と入力する。

①と②を横につなぐ場合

Ⓐを消す

ⒷにCOLSPAN="○"を書き足す

(この場合は枠が2段なので、○=2)

横につなぐ場合は、①②の段(<TR></TR>の中)の、つなぎ始めであるⒷにCOLSPAN="○"を追加。この表組の場合は横2列をつなぐので、○の値は2。すると、①が横に伸び、②の<TD>がはみ出て表示されるので、Ⓐを削除する。

例2. 縦の枠組みを変える場合

縦に枠組みをつなぐ

< **TD ROWSPAN="○"** >

○=またぐ枠の数

①と③を縦につなぐ場合

Ⓒを消す

ⒷにROWSPAN="○"を書き足す

(この場合は枠が2段なので、○=2)

縦につなぐ場合、段(<TD>)が2段にかかるため、若干考え方がややこしくなってしまう。上の表組で説明すると、まず①の部分に当たるTD、Ⓑにタグを書き込む。すると、①のTDが2段にまたがって伸びると考えて貰いたい。すると、その下の③④が②の下にずれ込み、④ははみ出る格好になる。そこで、邪魔な④のTD、すなわちⒸを削除する。これで2段目の<TR>は1列になり、③の位置にあったTDは④の位置に表示されるのだ。縦横どちらの場合も、またぐTDは一つと数えることを覚えておこう。こちらの場合は特に混乱しやすいので注意。



RENT

A HERO

レンタヒーロー・リターンズ



はなす
どうぐ
つよさ
しらべる
へんしん

セーブ
しごと

オトリのペンギンしょくどうから
てまえのてつだいの、いらいます。

メガミックスユーザーよ立ち上がれ!

みんな、もし「レンタヒーロー」DC版が発売されたら、どれくらい売れると思う? オレは軽く10万本は突破すると思っているよ。根拠もある!(ウメ)

目指せ10万人!「絶対購入宣言」

●「メガミックス」収録の主題歌で初めてこのゲームの存在を知って大爆笑、その年の秋に中古で買いました。万が一にもDC版が出たら、即買い!(福岡県・ドロップアウト)

●主題歌&そのお姿に、もう♡ラブラブ♡。おこづかいはいたいでも、絶対買うよ!(大阪府・エユミ)

ウメ■投稿人は14歳の女の子。幅

広い年齢層に支持されているね!

●おとうさんイカス(笑)!(宮城県・センム・ザ・マグネッツ)

●このコーナーを見てファンになりました。発売を心待ちにしています。(千葉県・塚本秀之)

ウメ■サンキュー! 今後もMD版の世界観や設定を紹介していく予定です。

「絶対購入宣言」

「絶対買います!!」

「これホント予約もしますよもちろん特典付きますからね」

「10万人超えたら本当に作ってくださいよ!セガさん」

「たのむよ」

「わかったよ」

「おいおい、いきなりオーバーなヤツだな。また押印の生々しいこと(笑)。」

「平成十一年一月二十三日 永沼純也」

「誓約書」

「レンタヒーローDC版が発売されたら、富める時も貧しき時も絶対にお金を遣う事を誓います。」

茨城県・永沼純也

千葉県・不思議三十郎

購入宣言大募集!

「もしDC版が発売されたら、絶対にお金を遣う!」宣言を大募集中。1人1回の宣言で、必ずハガキで。二重投稿、封書、電子メールでの宣言はボツ。あて先は当コーナー内「絶対購入宣言」係まで。

現在74人、ゴールまであと**9万9926人**

ぶらり 京急ひとり旅

今週の注目街 コージャ

商店街で見つけた、うまそうなパン屋さん。思わずカメラマンも買い食いしてました。ゲーム中のコージャにはデパート、銀行、病院、コンビニ、そしてアーマーレンタルを営むSECAがある。

街の大きさは大鳥居よりもかなり大きい。写真は商店街中央に位置する魚屋。そういえばMD版では、お魚をくわえたドラ猫を探するというイベントがあったなあ。どこかで聞いたことある設定?

ちょうど取材時は今晚の夕食のおかずを買い出しする主婦層で賑わっていた。この通りは、夕方になると歩行者天国に。

糀谷

●アクセス●
京急蒲田より空港線に乗り換えて1つ目。品川からは15分ほど。

Flash Back MEGA DRIVE 「レンタヒーロー」ってどんなゲーム?

セガAM2研の前身となる8研が開発したメガドライブ用ソフト。一見、単なるお笑いゲームのようであるが、パロディに溢れた世界観と、その現代的な舞台設定が今の時代にピッタリとマッチ、隠れた名作として名高い。

開発リーダーは、サターンにVF2を移植した岡安啓司氏。

党員募集 集え、レンタヒーローを愛する者よ!

当コーナー存続のためには、諸君からのハガキが必要不可欠。文字ネタは、読者レースの推奨名馬のノリでハガキを書いてくれ。採用者は勝手に党員として認定、以下の掟を強制するのでヨロシク(笑)。

党員の掟

- 一、移植・続編を希望するゲームは、常に「レンタヒーロー」であること。
- 一、ネットの書き込みでも「レンタヒーロー」を連呼すること。
- 一、他のゲーム誌や競合DC専門誌でも、宣伝活動すること(笑)。

党員名簿

- 021 月島咲耶
- 022 ベベロンチーノ男爵
- 023 本田周栄
- 024 村上智
- 025 ZAKI (セガ伊崎和宏)
- 026 紅霞烈士
- 027 南斗ライバ
- 028 ドロップアウト
- 029 エユミ
- 030 センム・ザ・マグネッツ
- 031 塚本秀之
- 032 永沼純也

宛先 〒103-8501 ソフトバンク(株)ドリームキャストマガジン編集部「レンタヒーロー・リターンズ」係まで。

投稿は電子メールでもOK。アドレスは、dreamc@softbank.co.jpだぞ。

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1999

3/5



P112セガサターンマガジンデータステーション
P113セガサターン読者レース

●発売間近●COMING SOON SOFT

P118DEVICEREIGN (デバイスレイン)
P122涼子のおしゃべりルーム
P124ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション
P126帰ってきたファルコムマガジン
P132リアル麻雀アドベンチャー
スコアアタックコンテスト最終結果&入選者発表!
P136セガサターンソフトレビュー

発売間近!!
COMING SOON SOFT



DATA STATION

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10 先週のDC新作「センチ2」の発表が大きな話題を呼んでたけれど、サターンには多くの資産があるんだよね。たまにはサターンもどう?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1位	前1位	桜花大戦 帝撃グラフィック レドカンパニー/98年12月23日発売/4,800円(2枚組)/ETC	週間本数 1124本 推定累計本数 6万7620本	280
2位	前2位	ルームメイトW~ふたり~ データム・ポリスター/99年1月14日発売/6,800円(2枚組)/ETC	週間本数 1030本 推定累計本数 1万5713本	225
3位	前3位	Girl Doll Toy ザウス/98年12月23日発売/6,800円/ADV(18歳以上推奨)	週間本数 812本 推定累計本数 2万1546本	211
4位	前4位	瑠璃色の雪 キッド/98年12月10日発売/6,800円/恋愛ADV(18歳以上推奨)	週間本数 734本 推定累計本数 3万6602本	208
5位	前6位	NOël3 バイオニアLDC/98年12月10日発売/6,800円(3枚組)/ADV	週間本数 640本 推定累計本数 3万3284本	200
6位	前5位	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書 バンダイ/98年10月8日発売/2,800円/ETC(※1)	週間本数 599本 推定累計本数 7万4808本	155
7位	前10位	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER<通常版/4メガRAM同梱版> カプコン/98年10月22日発売/5,800円(通常版)/7,800円(4メガRAM同梱版)/対戦格闘(4メガRAM必須)	週間本数 564本 推定累計本数 11万2629本	144
8位	前7位	Pia♥キャロットへようこそ!!2 NECインターチャネル/98年11月18日発売/7,200円(2枚組)/SLG+ADV(18歳以上推奨,1-4メガRAM対応)	週間本数 562本 推定累計本数 10万2681本	130
9位	前9位	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮 セガ/98年9月23日発売/4,800円/S・RPG	週間本数 515本 推定累計本数 6万6174本	105
10位	前8位	センチメンタルグラフィティ NECインターチャネル/98年1月22日発売/7,500円(初回のみ2枚組)/恋愛SLG	週間本数 506本 推定累計本数 29万4863本	102

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

期待の新作 USER DATA TOP10 だんだんと特設サタマガコーナーも縮小されてきた感があるが、次号は「ダビスタ」情報をついに公開! やっぱりちゃんと出るぞ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ソニック 3D フリッキーアイランド	セガ/99年予定	280
2	2	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン/3月4日	225
3	3	ワーズ・ワース	エルフ/発売日未定	211
4	5	With You~みつめていたい~	NECインターチャネル/発売日未定	208
5	4	フレンズ~青春の輝き~	NECインターチャネル/4月8日	200
6	7	リアルサウンド2 ~霧のオルゴール~	ワーブ/発売日未定	155
7	6	ダービースタリオン	アスキー/3月予定	144
8	8	KISSより...	キッド/3月18日	130
9	新	仙剣奇侠传(せんけんきぎょうでん)	SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC./3月4日	105
10	10	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3~旅立ちの詩~	コナミ/4月1日	102

※1 スペシャルデータで遊ぶには「機動戦士ガンダム ギレンの野望」が必須です。
 ※上のデータのポイントは2月19日号の読者アンケート集計をもとに編集部で算出したものです。
 ※左のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月1日~2月7日。
 ★協力店・シータショップ満ノロ・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スーパー)

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

発売予定タイトルカレンダー

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
98年2月	DEVICEREIGN(デバイスレイン)	5,800円	メディアワークス	ADV+SLG	
98年3月	ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション(ソフト単品)	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外
4日	ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション(4メガRAM同梱版)	7,800円	カプコン	ACT	②、欄外
4日	仙剣奇侠传(せんけんきぎょうでん)	5,800円	SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.	RPG	
4日	ファルコムクラシックス コレクション	6,500円	日本ビクター/日本ファルコム	ETC	②、音楽CDつき
4日	悠久幻想曲ensemble2	3,800円	メディアワークス	ETC	
11日	THE HOUSE OF THE DEAD(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SHT	銃
11日	プロ野球 グレイテストナイン98(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SPT	
11日	チョコQパーク(セガサターンコレクション)	2,800円	タカラ	RAC	マルコン,ハンドル
11日	テクノモーター(セガサターンコレクション)	2,800円	電子メディアサービス	ETC	
18日	KISSより... (通常版)	6,800円	キッド	S・ADV	マウス,マルコン
18日	KISSより... (初回限定版)	7,800円	キッド	S・ADV	マウス,マルコン
18日	スーチャーパイ シークレットアルバム	4,800円	ジャレコ	ETC	18推
未定	ダービースタリオン	6,800円	アスキー	SLG	
98年4月	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3~旅立ちの詩~	8,800円	コナミ	ADV	
8日	フレンズ~青春の輝き~	7,200円	NECインターチャネル	恋愛ADV	1-4メガRAM対応,②
15日	プロ指南麻雀「兵」	5,800円	カルチャーブレーン	麻雀	
未定	涼子のおしゃべりルーム	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
今春	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
99年内	ソニック 3D フリッキーアイランド	3,800円	セガ	ACT	
未定	モンスターメーカー ~ホーリーダガー~	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	モニカの城	6,800円	バイオニアLDC	A・RPG	
未定	リアルサウンド2 ~霧のオルゴール~	5,800円	ワーブ	ETC	②
未定	With You~みつめていたい~	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	
未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
未定	ストリートファイターZERO3	未定	カプコン	対戦格闘	4メガRAM必須
未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	テイジイエル	格闘ACT	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	制服~ハイスクールカウントダウン~	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエポリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔電戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※「シャドー オーバー ミスタラ™」のみ4メガRAM必須

表の見方
 【ジャンル】 ADV...アドベンチャー SLG...シミュレーション ACT...アクション
 S・RPG...シミュレーションロールプレイング SHT...シューティング ETC...その他
 【対応機器】 マルチ...マルチターミナル6 マルコン...セガマルチコントローラー
 (1メガ) RAM...拡張RAMカートリッジ 4メガRAM...拡張RAMカートリッジ4MB
 【年齢制限など】 18推...18歳以上推奨 ②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
 【その他】 ★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

オッズ表サターンD

Table listing Sega Saturn software titles, genres, and average ratings. Columns include '順位', '前号', 'ソフト名', 'ジャンル', and '全投票平均'.

場外馬券場 高級馬主の声

「せがた三四郎 真剣遊戯」の「走るぞ!俺の熱き魂!!」(スケート)をやっとクリア。全国で「ウィンターヒート」のテレビCMのビデオクリップを観た人は何人いるんだろうか? (大阪府・久保田章・18歳)

最後の新着チェックはダビスタ? そこまでもつのか? 「せめてサターンの新作ソフトが全部で終わるまで続けてほしい」なんて声も聞こえるセガサターン読者レース。でも、日に日に、そのニーズもメガドラ時代の落日の時のように薄れつつあるのも確か。間に合うか「ダビスタ」? 我々は待ち続ける……ぞ。

オッズ表セガサターン周辺機器

Table listing Sega Saturn peripherals, their prices, and average ratings. Columns include '順位', '前号', '周辺機器名', and '全投票平均点'.

ハガキはドリームキャストと共用! 詳しくはP15へ!!

Reader's Choice game section. Includes a photo of a game cover and text about submitting predictions for Dreamcast titles. Sub-sections include '今号の着順予想' and '当選者'.

Reader's Choice peripheral section. Includes a photo of a Sega Saturn peripheral and text about submitting predictions for Dreamcast peripherals. Sub-sections include '今号の特別プレゼント!' and '当選者'.

Reader's Choice game section (continued). Includes a photo of a game cover and text about submitting predictions for Dreamcast titles. Sub-sections include '今号のオッズ予想' and '当選者'.

Reader's Choice peripheral section (continued). Includes a photo of a Sega Saturn peripheral and text about submitting predictions for Dreamcast peripherals. Sub-sections include '当選者'.

[次号予告なんだっ]「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょー!!!」[次号はネタもバババに集まって、なんと久しぶりの200ページ到達。もうそんだけネタも来るっすヨ!!!「来週以降忙しくなりそうじゃのお……」「充電完了。いってくださいな」「○○○○移植決定。○○○○ついに姿を現す。やっぱり出るのか○○○○の3本立て(笑)。次号も必見じゃ」「じゃ!」]

SHINING FORCE III

ワールドガイダンス

予価未定/A4版/240ページ

2月下旬発売予定

シナリオ1～3の3部作すべてをフォローする内容で、キャラクターのプロフィールや設定と、ゲームに使用された原画、設定資料をメインに構成。製作者インタビューや描き下ろしイラストによるポスターなど、ボリューム感溢れる充実した内容！ファン必見の1冊です！



「シャイニング・フォースIII」の
公式設定資料集が遂に登場！

ソフトバンクのカードコレクション

あの勇者たちがカードで登場！
唯一無二のコレクションアイテム！



大人気シリーズの最新作「シャイニング・フォースIII」がトレーディングカードになって登場！キャラクターカードに、ムービーカード、きらびやかな特殊コーティングを施したスペシャルカードなど、全120種以上のすてきなカードがファンを魅了する。どうぞ期待！

- ★キャラクターカード **カードの種類**
★ムービーカード
★イラストカード
★スペシャルカードA(特製カード)
★スペシャルカードB(描きおろしイラスト)

© SEGA ENTERPRISES, LTD.

本体価格380円/1パック 1パック10枚入り 15パック/1ボックス

99年2月下旬発売予定

平和な放課後から、突如し烈な戦い

CHAPTER 1 逃れられない運命の武器、オーギュメント

のんびりとした放課後。他愛のない会話を保健室の校医、備前やクラスメイトたちと楽しむ十夜とカスミ。誠志郎と共に家までカスミを送ると、そこにはカスミの死亡した父親の助手を勤めていた空木理子が待っていた。さらにそこには、カスミを狙う組織の手先

も居所を確かめに訪れていたのだった。理子が不思議な武器で組織の手先を払いのけた様を見て驚く十夜たち。しかし数分後には、その武器を十夜たちもまた使う羽目になってしまうが……。

【驚異の武器オーギュメント】



博士の発見した理論から生まれた武器、オーギュメントの解説をする理子。

終 誠 志 郎

十夜とカスミのクラスメイトで、十夜とは腐れ縁の親友。明るく前向きな性格だが、食い気も人一倍大きい。しかし意外に歴史や伝承に詳しいなどの一面もある。



カスミを家まで送るが、不審な人物がウロウロしている。女性のような。



カスミ・アインハルト

3カ月前に十夜たちの学校に転校してきたドイツ人の父親を持つハーフ。父は最近死亡し、母親も子供の頃亡くした。何か不思議な能力を持つらしいか!?

CHAPTER 2 迫る敵に対抗するには……!?

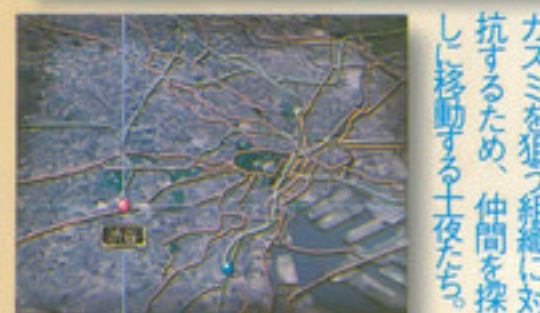
理子からオーギュメントとオーバスの説明を受けるうちに、家の周りを囲まれてしまった十夜たち。なんとかオー

ギュメントで危機を脱するが、これからを案じた理子の提案で仲間を探すことにする。まずは渋谷にいるという牧師のオーギュメント使いのうわさを頼りに行動を開始。牧師のビショップを仲間にする。

回避可能な戦闘

タクティカルシミュレーション形式の戦闘は、ほとんどがイベントがらみで発生するのだが、中には回避可能なストーリーに関係のない戦闘も用意されている。

オーバスを稼ぐにはもってこいの戦闘だが、面倒なら回避できるのも嬉しい配慮。



ビショップ



神の教えを人々に説く牧師。十夜たちに惜しみない協力をする。

ジョーカー



なぜかビショップと仲のいいビジュアル系の男性。

100% 完成度

- メディアワークス
- 2月25日発売 ●5,800円
- アドベンチャーシミュレーション
- 全年齢推奨

いよいよ、発売間近! ソフトだけでなく、3月からはラジオドラマ開始! 4月にはサントラやドラマCDが発売されたりと関連グッズも続々登場します! デキルキャンペーンにもぜひ、応募してくださいね!! (MW宣伝部)

DEVICER

現実と非現実が入り交じる人間ドラマが今始まる!

の世界へ... CHAPTER 差し向けられた刺客

渋谷でジョーカーを味方に引き入れ、帰路についた十夜たち。しかし誠志郎は新作CDを買いにいきたいと言い出し、1人新宿へ向かってしまう。カスミと渋谷をぶらつき、マンションへ到着すると、誠志郎から救出を乞う電話が十夜

の携帯に入る。急きょ新宿へ向かう前に、渋谷へよってビショップに助力を求め。新宿では壬生とウツロ、2人の刺客と遭遇し、さらに真端という探偵まで現れて……!?



コート姿の男
空木理子、だな…?

誠志郎の待つているはずの喫茶店に現れたのは、壬生というオーギュメント使だった。



ウツロ
オマエたち…
逃げられナイ…もう逃げられナイ
まとめてオレのエモノだァ…

誠志郎と合流した十夜たちの前に、全身を包帯で包んだ異様な風体の男、ウツロが現れた。普通の人間と違うらしいのだが?

ウツロ

ダイスというカスミを狙う多国籍企業の暗殺者。殺人中毒症で、任務を与えられても勝手に解釈をゆがめてしまい、殺人を楽しんでしまう。実は無痛症で、痛みという感覚がわからない。



十夜のマンション

空木
驚いたのはこっちよ!
あれほどきつく縛ってあげたのに、
帰ってきてみれば、
いったいどうしたの?



ビショップ
…なるほど、
彼を助けるために
私の力が必要なのですね?

組織に狙われていることをわかっていながら、軽率な行動を取った十夜たちに怒りをぶつける理子。

誠志郎の危機を救え!

発売直前となる今週は、序盤から中盤のストーリー紹介していく。また後半では、ゲームシステムやシナリオを担当した開発スタッフインタビューをお届けしよう!

CHAPTER 中野の病院で見たものは!?

新宿で佐伯柚流という新たなオーギュメント使いの女性を仲間にした十夜たちは、一度十夜のマンションへ行き事態を整理する。理子の記憶から、多国籍企業ダイスの設備が中野にあることが判明し、さっそくそこへ向かう。一見普通の病院なのだが、隔離病棟には敵が潜んでいた。



夕風
…あれっ?
中野クンにカスミ!!!
いらっしゃい。

新宿から帰る途中、さまざまな場所に寄り道ができる。場所によっては貴重な情報が手に入ることも。

途中寄り道もできるが……



空木
そこは、表向きダイスの資本で経営されている病院なんだけど、地下には、いろんな研究施設が設置してあるの。

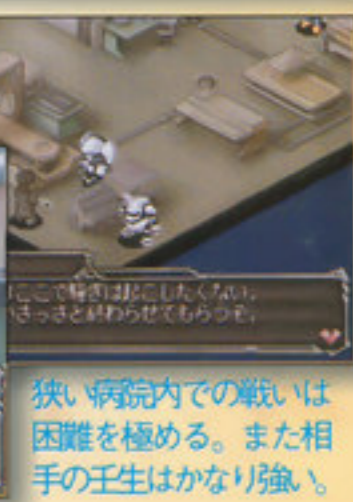


誠志郎
隔離病棟ってことは…
伝染病の患者とかいるのかよ?

新宿で会った刺客、壬生と病院で遭遇、戦闘になってしまう。



壬生
お、こんな所にこんな人達とくるとは思わなかった。壬生は待たせておくから、早く逃げてやれ。



狭い病院内での戦いは困難を極める。また相手の壬生はかなり強い。

心を閉ざした少女

なんとか壬生を打ち破るが、当の壬生は看護室に逃げ込んでしまう。そこには心を閉ざし、意識が1年以上戻らない少女がいた。カスミはオーギュメントを使えば彼女の心を取り戻せるというのだが?!



カスミ
由佳里ちゃん、聞こえる?

カスミの特殊能力で、閉じていた少女の意識をSC空間で取り戻す。



デバイスレイン
DEVICEREIGN

開発スタッフインタビュー

「悠久幻想曲」のスタッフが作り上げた「デバイスレイン」。ファンタジーの世界から、一気に現代の東京へと舞台を移したその背景とは？ またオーギュメントとオーパスの誕生のいきさつなど充実した内容のインタビューとなった。

このゲームを作るための大きな要素は5つあります

ストーリーが面白いシミュレーションを作りたい

— お2人はこの作品の中で、どんな役割を果たされたのですか？

川村 私は千葉さんをお願いしたシナリオや、音楽、システム、設定などすべてにわたってのまとめ役ですね。ディレクターですので、基本的には全てのパーツに関して考えたり手を入れたりしています。

千葉 私の方はというと、シナリオに入る前に設定段階から参加させていただいています。ゲーム自体には、はじめからこういうものを作りたいという、明確な形みたいなものをスターライトマリーさんからいただいていたんですよ。それでキャラクターや設定を川村さんと打ち合わせて、シナリオ制作に入っていたという形ですね。

— そうすると、最初からスターライトマリーさんに、大体の構想があったという感じですか？

川村 この「デバイスレイン」というゲームを作るにあたっては、大きな柱がいくつかあったんです。まず“高校生の主人公”であるということと、“舞台を現代に”したいということ。そしてストーリーがものすごく面白いシミュレーションというのがなかったので、シナリオに凝ったものを作りたいということがありました。タクティカルバトルでシステムが面白いもの、さらにアイテムを手に入れて掛け合わせることで面白い効果

が生まれるコレクション性があるシステム、この5つを軸にしたものを作りたいというのが先に決まっていた。ですから設定やシナリオなど、ゲームの根本となる部分を作るのに非常に苦労してしまいました。絶対ファンタジー系には逃げたくなかったんですよ。なんとかつじつま合わせをしようと努力したんですが、どうしてもまとまりきらなくて千葉さんに原作段階から入っていただいたんです。そこで結構量子力学などの構想をいただいて道が開けたというか、まとまりが見えてきた感じですね。

千葉 先ほど設定のお話がありましたが、宝石を並び替える……当時オーパスのことを宝石と呼んでいたのですが……ことで違う効果がある、その効果は魔法みたいな効果があると。でも魔法モノやファンタジーみたいな感じにはしたくない。「どうしたらいいんや〜」と、けっこう悩みましたね。宝石と聞いただけで普通はオカルト的なイメージがあると思うので、個々の宝石が持つ物語・設定にはかなりの時間をかけてしまいました。そのおかげでゲームに盛り込みきれないほど豊富な設定ができあがったので。今回売れてくれば、2でも3だろうがドンとこいと(笑)。次に、デザインを見て驚いたのが主人公の十夜が持っているオーギュメントが、なんと鎌。「おーっ主人公が死神みたいな鎌持ってるよ！ どうしよう……」っていう感じでしたね。最初に主人公とメインキャラクターたちのオーギュメントの設定を考えました。その後にオーパスの設定を作っていたんですよ。オーパスの設定の中には創作もありますが、ほとんど実際にあった話が多いですね。

ユーザーと等身大のキャラクターたち

主人公を含め、登場人物たちはみな10代が多い。これはキャラクターデザインのmoo氏が、登場人物をよりユーザーに近づけたいという要望から決まったようだ。またmoo氏は衣装デザインも担当している。

川村真也氏

千葉智宏氏



スターライトマリー ディレクター

代表作は「エターナルメロディ」「悠久幻想曲」シリーズなど。今回の作品では全体のまとめ役の他、自らロケハンをして背景素材も調達。



ゲームに登場する現代の東京。そのほとんどが川村氏によるデジカメ映像が元らしい。



スタジオオルフェ シナリオ担当

「機動戦士ガンダム外伝 戦慄のブルー」(SS版)「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」(PS版)など。今作では設定やシナリオなどで活躍。



オーパスやオーギュメントの設定や、イデア理論などゲームの基盤を作り上げた。



霧生忍

名城瞳

川村 架空なんだろうけど、もしかしたらあったかもしれない、どっちだろうというようにユーザーを悩ませたかったんです。

千葉 逆に手垢のついたものははずしたんですよ。一番最初にエクスカリバーという案がでてきたんです。アーサー王自体は実際にいた王様らしく、今は残っていませんが、聖剣自体も実際にあったという話なんです。それを最初使おうと思ったんですが、ファンタジー色が強いアイテムなのであってそういうものははずしていこうと。どっちかというとな有名でないけど、リアリティのあるものを使う方針で。もっとも、なんでそんなものが日本にあるんだ、という話もありますが(笑)

— それだけのボリュームの設定ですから、ご苦労も多かったでしょうね。

川村 制作時間の制限がありますし、とにかくその辺の設定やストーリーの形を決めてしまわないと、グラフィックなどが進まない部分が多いんですよ。だからその後の作業を考えると、どうしてもこの日までは決めなきゃいけない、という期限がありまして。ですが、社内外を含めまわりのスタッフに恵まれていたので、精神的にはすごく楽でしたね。

— オーバスだけでも200以上の種類がありますが……。さらに組み合わせで効果が変化したりしますね。

川村 そうですね。カレイドフェノムに関していえば、射程が伸びたりといった追加効果を含めれば1000を越えます。

まずは骨太な物語がありそこから戦闘が発生するシステム

— タクティカルシミュレーションとし見ても、非常にユニークですよ。

川村 そうですね、結局RPGやシミュレーションの多くは、使う魔法や攻撃が決まってくるじゃないですか。使えるものしか使わないという。例えば魔法を主体としたキャラの場合、直接攻撃はまず使いませんよね。攻撃したってたかが知れている。それだったら、プレイヤーが攻撃方法などを自由に構成できるようにした方がいいんじゃないかと思うんです。階層構造のメニューを開いていちいち攻撃方法を選ぶのでは面倒じゃないですか。その辺のことも考えて作っていきました。

— アドベンチャーとシミュレーションを融合させたということで、制作段階で難しかったところってありましたか？

川村 私の場合、割と初期の段階、それこそ企画の内容を打ち合わせてる時点で、ゲームの構造を頭の中で決め込んでしまうんですよ。こここの部分を組み合わせると完成図がこうなると。このゲームに関して言えば、そのパーツがすんなり組み合わせられたので、そういう意味ではあまり苦労はなかったですね。基本的にはアドベンチャーパート部分で中身の濃い物語を進めつつ、その中で発生する戦闘はシミュレーションであるというように感じて。今までは逆ですよ、作り方が。まず戦闘部分から作られて、ストーリーはそのつけたみたいな。そうじゃなくて、ゲームの根底に流れる骨太な物語がまずあって、そこから戦闘が発生するようなシステムを作り上げたかったんです。

一番最初に出来上がったのは人間関係図でした

— ストーリー的にはどんなものを目指して作られたんでしょうか？

千葉 うーん……どんな物語を目指したというよりは、最初にキャラクターありきでしたね。ですから最初に全体のストーリーよりも、人間関係からまず作って、そこに当てはまるキャラクターを設定していき、それで転がっていくストーリーという感じです。だから一番最初に出来上がったのは人間関係関係図でしたね。まずは、図にはまだ名前が決まってないキャラが「キャラクター01・ライバル」という具合に書いておく。そして、善とか悪という分け方ではなくて、とりあえず属している組織があるので敵対してたりするんですけど、物語の途中で仲間になったり離れたりするわけです。実際に生活していると、人間そんなに一概

オーギュメントとコラ

ゲーム中各オーバスにこめられたアイデア情報の由来を確認すると、実際にあった、もしくはあったと思われる有名な事件や伝承が元になっていることが多い。またオーギュメントの由来はゲーム中空木理子から詳しく語られる。オーバスの組み合わせと伝承には関連性がある!?

に分けられないじゃないですか。結局のところ利害関係が一致したときしか仲間にならなかったり、敵だと思ってたやつが仲間になったりしますよね。

— 最後に、この作品で、特にここを見てほしいというのはどの辺でしょうか？

川村 やはりドラマの中でのキャラの動き方ですね。そもそも目的の違う、別々の価値観をもっているもの同士がそれぞれの動機で動いている。その生き方が交わる場所にドラマが生まれるというのが基本的なコンセプトでしたので。あとは、ぜひ最後までプレイしていただいて、凝ったエンディングを見ていただきたいですね。

千葉 やっぱり何度も遊んでみていただくのがいいと思います。多分最初は十夜に感情移入すると思うんですが、他のキャラクターもかなり面白い生き方をしているので、その辺注目してみるとまた違った面白さがあると思います。



難解そうに見えますが、ホントはすごくわかりやすいゲームなんです

千葉

RYOKO INOUE



おかえり、涼子ちゃん。

涼子おしゃべり のルーム

井上涼子 プロフィール



【生年月日】1979年11月4日
【年齢】19歳 【血液型】O型
【身長】158cm 【体重】44kg
【B・W・H】85・58・86
【得意科目】英語、国語
【苦手科目】数学（かなり苦手）
【趣味】読書、音楽（聴くこと、歌うこと、ギター演奏）、詩を書くこと、テニス、散歩、園芸（ハーブ、観葉植物の栽培）

さらさらストレートのロングヘアがチャームポイントの涼子ちゃん。真面目で努力家、明るく健康的な性格だけど、ちょっぴりそっかしくて泣き虫な一面も。そして、年頃の女の子によくある、夢見がちでロマンチストなところが彼女の魅力かな？ そんな彼女が、男の子とひとつ屋根の下で2人きりの生活をする……。

みんなおまたせ♥ ゲーム、CD、文庫、etc……、各種メディアで人気活躍中の涼子ちゃんが、ついにキミのもとへ帰ってくる日がやってきた! 今度は、いつでも好きなときに彼女とおしゃべりできるんだ(感涙)。

完成度 70%

- データム・ポリスター
- 4月発売予定●5,800円
- キャラクターディスク
- 全年齢推奨●1人プレイのみ

井上涼子完結編からほぼ1年。遂にアメリカから帰国か!? ってわけではないのですが、1年間のカレンダーを収録したキャラクターディスクとして久しぶりにお目にかかります。もちろん季節や時間に応じて服装も話の内容も変わります。乞うご期待! (TOM?)

メーカーから一言

ROOM MATE 井上涼子シリーズメモリアル

1997年に第1作目の「ルームメイト〜井上涼子〜」が発売され、女子高校生との同居生活というシチュエーションが人気を博し、現在までシリーズとして3作品が発売された。とくに1作目は、サターン本体の内蔵時計とゲーム内時間をリンクさせることで、涼子ちゃんと寝起きを共にする生活感が楽しめた。2作目以降、物語は続きものだが、キャラクターデザインとシステムが見直されたことで、さらなる人気を呼ぶ作品となっていた。



もう、わたしたちはなればなれにならないよね

ある日突然、17歳の女子高校生が主人公の家に訪れたところから始まったこの物語。男心をくすぐるシチュエーションが多くのファンの心をガッチリキャッチ! 本作は、そんな物語のヒロインである井上涼子ちゃんと、親密度アップまがいなしのキャラクターディスクなのだ。初お披露目となる今回は、ゲームモードを詳しく解説しよう。

in Summer Vacation



1作目の最後にアメリカへ旅立った涼子ちゃん。彼女が主人公の家に帰ってくるところからこの物語は始まる。キャラクターデザインが一新され、大人びた涼子ちゃんの魅力にみんなクラクラ(!?)。



家の中の移動は3Dから2Dに変更。以降、この形式に統一された。自室でできることは作品によって違い、遊びもさまざま。

風の輝く朝に



日付のカウン트가起動時のみになり、リアルタイムという点に変更されたが、その分ゲームとしてより楽しめる作品となった。

おしゃべりしたり 思い出に 浸ったり……

「涼子のおしゃべりルーム」では、涼子ちゃんとお話するのがメイン(あたりまえ?)になる。だけど、基本的には彼女に意見を求めるっていうスタイルになっている。その他には、涼子ちゃんについてのパーソナルクイズコーナーやCG鑑賞コーナーが収録されている。



また一緒にいられるんだね



涼子ちゃんにお悩み相談

今回のメインディッシュ、「涼子とおしゃべり」コーナー。ここでは、キミたちが悩んでいることについて、涼子ちゃんが優しくアドバイスしてくれるお悩み相談ができる。恋愛、学校、友達、仕事……などなど、みんな多かれ少なかれ、大なり小なり胸の内に抱え込んでいる悩みってあるんじゃないかな? そんな悩みでブルーになったときに、彼女の声を聞けば元気も出てくるってもんでしょ。もちろんそれだけじゃなくて、彼女が親身になってくれたアドバイスも、きっと役に立つはずだし。いや、役立てなきゃね。

涼子とおしゃべり



涼子ちゃんに相談できる項目は、恋愛、自分(プレイヤー)について、将来についてなど、多岐にわたっている。さらに、ひとつの項目にいくつもの状況選択肢が存在するので、かなり広範囲のお悩み解決が期待できると思うぞ。キミが打ち明けたどんな悩みについても、涼子ちゃんは真剣に、彼女なりの答えを返してくれるのがうれしいかな。

このこと
好きな子がいる
告白したい
なんて言ったらいいんだろう?



内気な自分は、好きなコができていってもいつも片想いで終わっちゃう。だから、今度はちゃんと告白したい、でも、なんて言えばいいのかわからない……。そしたら彼女、「自分の気持ちを素直に伝えること。そして、女の心はムードに弱いから、告白はタイミングとムードが重要」だって。よし、がんばるぞー。



涼子
それじゃ、一言。
『告白はムードとタイミング。
そして、あなたの気持ちが重要!』

年間イベントはこれでチェック!

今日は何の日?

1年間365日には、それぞれ祝日や祭日、他にも〇〇の日という、その日にちなんだ名前が付けられているのは知っているよね? このコーナーでは、起動時にサターン本体の内蔵時計の日付を読み取り、その日が何の日なのかを涼子ちゃんが教えてくれるぞ。



クリスマスやお正月はもちろん、2月9日(ニクの日)なんかも教えてくれる。

涼子ちゃんのこと、どれだけ知ってる?

クイズに答えながら、涼子ちゃんのお秘密にせまっちゃおう! のコーナーがコレ。これまでの井上涼子シリーズ3作品やドラマCD、音楽CDなど、さまざまなメディアの中から彼女につ

いてのパーソナル問題が、早押しクイズ形式で出題される。1回のチャレンジで5問が出題され、正解率によって「思い出のアルバム」で見られるCGが増えていくようになっているのだ。

出題ジャンルは6種類

基本は3択問題だけど、〇×クイズや歌詞朗読クイズ、イントロクイズもある。また、イントロクイズの中にも、逆再生、ハミングなどの種類がある。



3択クイズ



イントロクイズ



正解率やボタンを押すまでの反応速度によって、最終的な獲得ポイントが決まる。



獲得したポイントによって、思い出のアルバムにCGが追加される。狙うはパーフェクトだ!

涼子でハテナ? でゲットしたポイントで

ときめく思い出のアルバム

涼子ちゃんのカワイイ姿を永遠にボクのものにしたい……なんてキミのための、イラストギャラリーコーナー。涼子でハテナのクイズをクリアすると、このコーナーに少しずつCGが追加されていくという仕組み。集めたCGを見て思い出に浸るもよし、個人的な趣味に走るもよし(!?)、とにかく、クイズに正解しなければ話にならない。つまり、涼子ちゃんのことをよ〜く知っている人が、すべての思い出を集めてギャラリーを彩ることができるのだ。



最初、このコーナーには何も無い。クイズに勝って初めて、CGが追加され、鑑賞可能に。



「もちろん君と一緒にいるよ」な〜なんて言葉をかけてくなくてさっさとセリフもあつたり。

【デ・キ・ルキャンペーンのお知らせ】2月19日号133ページでもお知らせしたとおり、メディアワークス、キッド、データム・ポリスター3社共同のスペシャルキャンペーンが行われている。「デバイスレイン」「KISSより……」「涼子のおしゃべりルーム」各ソフト購入時についてくる応募券を送ると、1つの応募券で各タイトルから1種類ずつ3枚のスペシャルトレカがもらえるのだ。ここでしかゲットできないアイテムだけに、応募しないとソンするかもよ。チラシなどで応募方法をよく読んでから応募しよう。

Dungeons & Dragons

COLLECTOR'S EDITION

完成度 100%

- カプコン●3月4日発売予定
- ソフト単品5,800円/4メガRAM同梱版7,800円
- アクション●1~2人プレイ
- 「シャドウ オーバー ミスタラTM」のみ4メガRAM必須

このゲームでアツいのが協力プレイ（時々お邪魔プレイになったりする）。個人的にオススメの組み合わせは、ファイターとドワーフ。ひたすら殴りながら力押しで突き進む！ もちろん魔法使い同士でフォローしあうもよし、いろいろお試しください！

冒険者はさらなる冒険へと進んでいく。今回は戦闘がますます激しくなってくる序盤から中盤にかけてのストーリーを紹介しよう。舟や列車での戦闘に注目したい。

タワー オブ ドゥーム™

商隊や街の人々を助けた一行は、旅を続けていた。途中出会った兵士に頼まれ、ダロキン市へ向かう途中、少女と砦の危機に遭遇する。

ダロキン市へ向かう途中で……!?

ダロキン市へと向かう道すがら、コボルトやオウルベアを倒したパーティーたち。すると街道の茂みから、助けを呼ぶ声が聞こえてきた。茂みの中には傷ついて倒れた兵士がいたのだ。ダロキン市を守る砦がモンスターに襲われたというのだ。すぐにダロキンへ知らせてくれという兵士。パーティーはここでも選択を迫られる。救援を呼びに行くか？ それとも自ら砦を救うかはプレイヤー次第だ。

一見何もなさそうな場所だが、画面下に入り口が存在する。見つからない場合は時間が経てば強制的にイベントへ。

しげみの中から、声がする？

砦がモンスターに襲われた!! たのむ、この事をダロキン市へ行って知らせてくれ!!

砦から必死に救援を求め逃げてきた、傷ついた兵士。彼の願いを無駄にしないためにも、現場へ急げ。

ダロキン市へ救援を自ら砦に乗り込む

少女を助けろ!

「救援を呼びに行く」を選んだ場合、このルートになる。街道を歩くうちに夜になり、キャンプを張る冒険者たちの前に助けをを求める少女が飛び出てきた! 彼女の名はクリア。マンティコアという恐ろしいモンスターに襲われていたのだ。コボルトやゴブリンと違い、大きな体格と高い攻撃力を誇る恐ろしい敵、マンティコアを倒して少女を救い出すことはできるのだろうか!?



いたいけな少女を見事救出することに成功すれば、後でいいことが待っているのかも……!?



人間を食うという伝説の魔獣マンティコア。獅子の体に恐ろしい人間の顔を持ち、背中の羽で空中を飛び回る。強敵だ。

幻獣登場

自分たちで砦を救出するルートを選んだ場合、いきなり砦内部からステージが始まる。砦内部では壁や彫像に何かすることで、さまざまな仕掛けが発動するぞ。砦を襲っているモンスターのボスは幻を操る強敵。自分とそっくり同じ幻影を作りだし、迫るプレイヤーの目を惑わす。見破る方法を見つけない限り、打ち勝つのは無理なのか!? 魔物を打ち破り、砦を守れ。



幻を操るとはどういうことなのか? 目前にせまる魔獣の気配に怖気づくことなく前へ進め!

魔獣は分裂し、プレイヤーに襲いかかってきた。幻影ではなく、本体の方を攻撃しないとダメージを与えることは不可能だが!?

海に現れたモンスター

少女や砦を助けたパーティーは、ダロキン市の酒場で一時の休息を楽しんでいた。するとさる高貴な方がプレイヤーたちに助力を求めているという。その高貴な方の元へ向かうことにしたパーティーは、船旅を楽しんでいた。しかし平和な時は一瞬にして崩れ、またもモンスターに遭遇してしまう。船という狭い場所での戦闘に、新たに登場した強敵。苦戦を強いられるプレイヤーに活路は見出せるのか!?



ダロキンでの活躍を聞きつけたある人物が、プレイヤーたちに協力してほしいとってくる。どのルートを使っても必ず船上へ出る。

船旅を楽しむまもなく、モンスターの一群が襲ってくる。船室から甲板へ出るまでの間でも、気が抜けない。

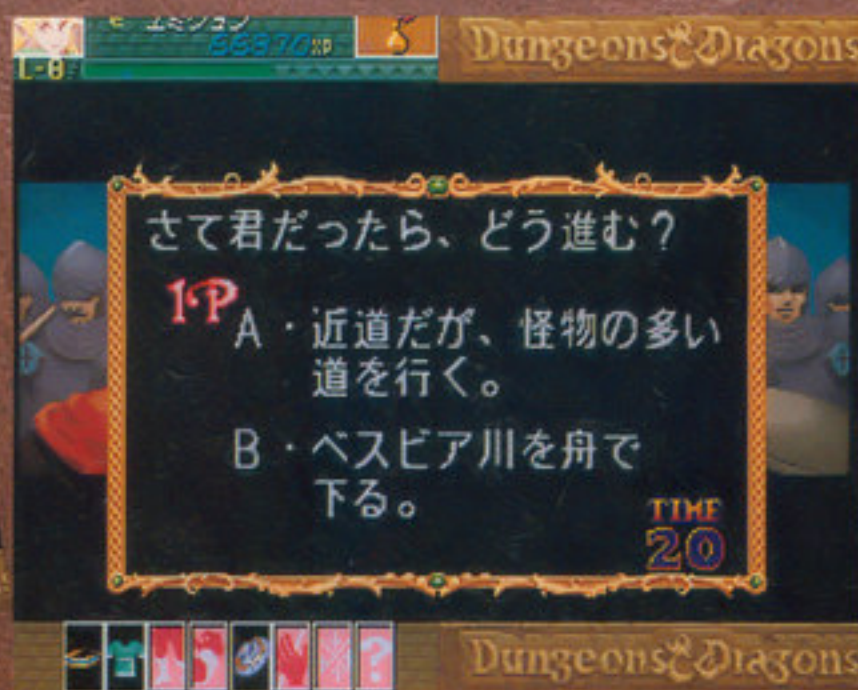


ここで初登場するのが強敵トログロタイト。長い槍状の武器を振り回し、触れると気絶するガスまで使いこなす。

Dragons

MISSION

村人を助けた一行に、軍の兵士が救援を求めてくる。謎の敵がダロキン共和国とグラントリ公国を狙っているという。侵略を阻止すべく向かうが、どのルートを選ぶかでステージが変化する。



シャドー オーバー ミスタラ™ グラントリ王国を目指せ

近道か川下りか? どちらを選ぶにせよ、ステージの最奥にはボスモンスターが待っている。

A・近道だが怪物の多い道を行く

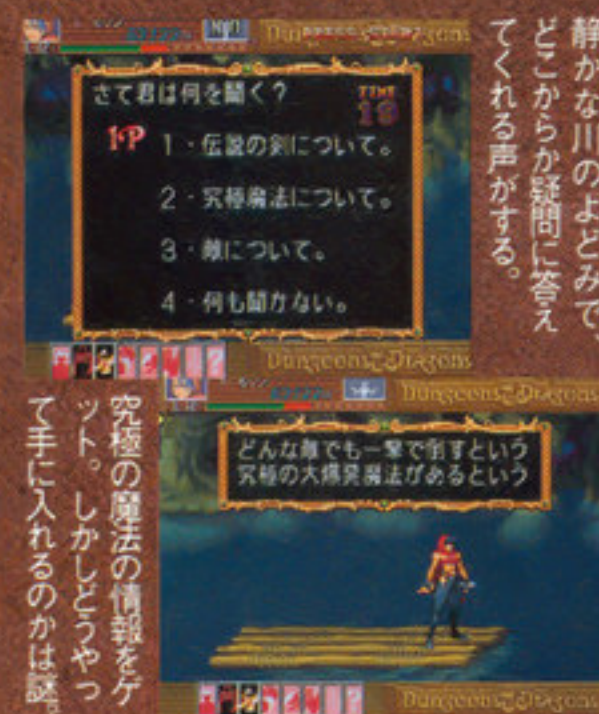
このルートを選ぶと、走るモンスター列車の上で戦うことになる。次々と連結していく滑車の上で、雑魚モンスターと戦うのだ。狭い滑車上にはゴブリン、コボルトなどが数多く出現。その代わりにルートそのものは短い、つらい戦いには違いはない。

上下に狭い滑車の上で戦うエルフ。画面上の雑魚をすべて倒すと、連結がはじまる。



B・ベスビア川を舟で下る

ベスビア川を下る選択したプレイヤーは、舟を使って流れる川を渡っていくことに。川にはモンスターのいる中州があり、舟が接触するとバトルへ突入。さらにこのステージには時間制限があり、それを越えるとブラックドラゴンが襲ってくるのだ。



天空の城を目撃!?

列車、川下りどちらのコースを通っても、必ずここにやってくる。それは空を飛ぶ船、飛空船だ。しかし空の上といえども心休まる時はない。ダークエルフとその軍勢が襲ってきたのだ。さらにとどめを刺すべく、魔物であるハーピーをも投入。狭い船内、ワープするダークエルフにかなり苦戦するが……。



永らくのご愛顧、誠にありがとうございます。またそのうち会いましょう。

帰ってきた

ファルコムマガジン

Falcom Magazine

MAGAZINE FOR NIHON FALCOM FAN

最終回は、特別拡大6ページでお届け！

Vol.5
3/5

ついに最終回を迎える「ファルコムマガジン」。みんなどうもありがとう。サンキュー！サンキュー！！フォーエバー……。

——とか言って、もし「Ⅲ」みたいのが出てきたら、きっとまたやることになるでしょう（その時は「ファルマガDC」かな?）。というわけで、今回のファルマガで、ともかく店じま

い。そこで、このページを支持してくださった読者の皆さんへの感謝の気持ちを込め、内容盛りだくさんの、6ページ拡大版でお届けします！

まずは、お待たせの「ファルコムクラシックスⅡ」タイムアタックの結果発表。化け物的なタイムがずらっと並び圧巻の結果となっている。見て驚け！そして、日本ビクター

と日本ファルコムの2大インタビューも実現。これまでの総括と、今後の展望など、興味深い話が聞けた。また両メーカーの最新情報も“ぶ厚く”紹介しているので、そちらも期待してほしい。

最後に、ファルコムマガジンに登場して下さった、すべてのゲストの皆様、たくさん素材を提供してく

れた日本ビクターさん、日本ファルコムさん、そしてこのマイペースなファルコムマガジンを、熱心に応援してくれた読者の皆さん、本当にありがとうございました。また機会があればこの場所で会いましょう！

「ファルコムクラシックスⅡ」タイムアタックコンテスト結果発表!!

昨年11月に最初の募集をかけ、途中会期延長などの紆余曲折もあった当コンテスト。ここによやく発表の日を迎えることとあいなった。最終的な応募者数こそ、約40名ほどだったが、そのレベルは編集部の

予想をはるかに上回る高いものとなった……というより、どうしたらこんなタイム出せるの!? というものばかりだ。そこで第1回大会の時と同様、上位入賞者に関しては、攻略ポイントのコメントを掲載すること

にした（一部入賞者の人には突然の電話取材、大変申し訳ありませんでした）。今後、挑戦するみなさんには、ぜひ参考にしてもらいたい。

さて、「イースⅡ」「太陽の神殿」の優勝者、ながせ薫さんと甲斐雪子さんには、ポータブルMDプレイヤー（提供/日本ビクター）を贈呈します！楽しみに待っててね。また2位以下の方々にも、記念品を差し上げるので、そちらも期待してね。それではタイムアタックコンテストに集いし勇者たちが叩き出した壮絶なタイムを、とくとご覧あれ！

優勝賞品



参加したすべてのみなさんにステキな記念品を贈呈します！



日本ビクター、日本ファルコムよりコメントが！

ご応募、ありがとうございます！

このソフトを出している、日本ビクター、日本ファルコムに今回の結果を送ったところ、以下のコメントが返ってきた。やはり驚いているご様子だ。

「ファルコムクラシックスⅡ」のタイムアタックコンテストにご応募くださり、ありがとうございました。タイムを拝見ただけで、どれだけ努力されたかがわかり、頭が下がる思いです。はっきり言って、私の想像を超えたタイムで驚いています。特に「イースⅡ」では初めてプレイされた方もいら

っしゃって、2度びっくり……。今後、この「ファルコムクラシックス」シリーズは、何らかの形で続けていきたいと思っています。もしかすると、またどこかでお会いするかもしれませんが、その時もヨロシクお願いしますね。



日本ビクター
アミューズメント部
中村 幸一郎

どちらもすごい記録が出ましたね。前回のタイムアタックに続き、今回もすごい記録が出ましたね。「イースⅡ」はレベルが低いと通れない道もあるし、レベル差が大きいとボスを倒せないで、きっちりレベルアップしてのクリアでしょうから、1時間5分台でのクリアというのは、本当にすごい記録だと思います。

「太陽の神殿」のトップは16歳の女の子ですか？ パソコン版が発売された当時は3歳でしょうから、今回初めてプレイされたと思いますが、クリアすることすら難しい「太陽の神殿」をここまで、短い

記録で解かれるというのは、相当やり込んでくれたんでしょうね。メーカーとしては複雑ですが、でもやっぱり嬉しいですね。これからも長く楽しんでいただける作品を作り続けていきますので、よろしくお願いします。



日本ファルコム
中原 嘉伸



1時間20分をめぐる攻防

応募者の大半は1時間20分台に集中した。それにしても1時間10分の壁を超えるのは不可能とされていただけに、ながせ薫さんのタイムには脱帽！

第1位 福岡県 **ながせ薫** (23)



Time 1時間5分53秒
WINNER'S COMMENT!

'97年から足かけ3年「イース」三昧でした。期間が延長したときは「なぜ!？」って思いましたけど、結果的に自己記録が縮まったので、今となっては良かったのかも。タイムを縮めるコツは迅速な行動をとるしかないのですが、強いて挙げるならダメージを喰らわないことです。ボスキャラはノーダメージで倒せば2倍の経験値を得られるし、防具もクレリア以外は不要になります。

第2位 東京都 **森 祥平** (20)



Time 1時間11分2秒

森 祥平さんのコメント
「イースII」は初めてだったので、タイムを縮めるだけでなくストーリーも楽しめました。タイムはボスをノーダメージで倒せば経験値が2倍入るのを利用して縮めましたが、セーブ回数が多いのが不安要素でした。

第3位 千葉県 **夢砂野葉枝亜** (26) 北海道 **まっく=ごえ** (23)



Time 1時間12分57秒 (同着)

夢砂野葉枝亜さんのコメント
ボスを倒すにはどの武器でどれだけの経験値が必要か？ 効率よく経験値を稼ぐにはどこがいいか？ など、考えられる限りいろいろと試して、このタイムになりました。

まっく=ごえさんのコメント
PC88時代から10年。懐かしいですね。タイムアタックは前作以上にやり込みました。実力以上に運が必要だと思いますが、その中では結構いいセンだったと思います。

第5位 奈良県 **西原章敦** (20) **Time** 1時間18分04秒

編集部評
タイムを縮めるポイントになると予想した、イベントをこなすスピードでは、大きな差は付けられなかったようだ。むしろ結果を分けた要因は、効率の良い経験値の稼ぎ方と、ボス戦でのノーダメージ&スピードになったようである。中でも1位になったながせ薫さんは、普段からダメージを受けないようにして、防具や精霊の衣を入手する時間すらも省いたという徹底ぶり。それでも1時間以内のクリアが目標だったというから驚きだ。



太陽の神殿

12分台がボーダーライン

ASTEKA II

こちらはある意味「イースII」よりもハイレベル。12分台を叩き出してきたユーザーは実に10人！ あなたたち、いったい何者……？

第1位 兵庫県 **甲斐雪子** (16)



Time 11分18秒
WINNER'S COMMENT!

最初は「イースII」目当てで買ったんですが、すっかり「太陽の神殿」にハマってしまいました。ゲームもタイムアタックも、とても楽しかったです。タイムアタックはとにかく何回もやり込んで、コマンドを手で覚え込みました。気がつく次の行動を頭で考えるよりも先に、手が勝手に動いていることもあったり(笑)。それでも他の人はもっと速いと思っていました。

第2位 宮城県 **長島 聖** (18)



Time 11分59秒

長島聖さんのコメント
前回の「ザナドゥ」のようにアイデアが必要ではなく、コマンドの正確さが問われるので、かなりきついものでした。クリア回数は50回以上。最終的にはやはり、プレイ回数の争いだったと思います。

第3位 千葉県 **夢砂野葉枝亜** (26)



Time 12分05秒

夢砂野葉枝亜さんのコメント
実をいうと、「イースII」をやっている間の息抜きとしてプレイしました。とはいっても、50回以上はプレイして可能な限りタイムを縮めました。ポイントは効率よくコマンドを入れるのとスタートボタンの連打ですね。

第4位 新潟県 **踊るアドル** (20) **Time** 12分10秒

第5位 愛知県 **宮部量平** (19) **Time** 12分34秒

編集部評
確かにこのゲームを1回でもクリアした人なら、簡単に20分を切るができるだろう。次に効率を考えてプレイすれば、15分を切るができる。そして一切の無駄を省き、精密な機械のように素早く正確にコマンドを入力していく。さらに上位入賞者は、何十回もプレイして、タイムを縮めていった。「太陽の神殿」のタイムアタックは、そんな次元での争いになったようだ。コンテストも無事終わったので、これからはどちらの作品も、ストーリーをじっくりと堪能しながらプレイしてくださいね。

日本ファルコンの80年代の名作を、サターンでよみがえらせたのは、何といっても日本ビクターの功績だろう。このインタビューでは、日本ビクターが今回の2作で得た感触と、また将来への展望を中心に聞いてみた。その中にはちょっと期待を持たせてくれる発言も……。

—「ファルコムクラシックスⅡ」の発売から約4カ月たちました。反響はどうか？
大木 現在、愛用者ハガキが「Ⅰ」の時と同様、たくさん返ってきていて、今回も非常にいいリアクションをいただいています。「十数年前の作品がもう一度できて、大変感動しています」という趣旨のものが多いですね。

—収録された個々のタイトルへの反応はどんなものでしたか？

大木 特に意外だったのは、今のユーザーさんには受け入れにくいと考えていた「太陽の神殿」の評価がたいへん高かったことです。当初「イース」ファンの方が大部分だと思っていましたが、「太陽の神殿」もやってみると今のアドベンチャーにはないなぞ解きがあって、オーソドックスですが本格的な難しさが逆に新鮮だったようですね。また、CGを新しくしたことも、早く次の画面を見たいという気持ちになってもらえたようです。ただ、いきなりゲームオーバーになって、不快に思った人もいたようですけど(笑)。でもこのサターン版では、間違った行動をとったことがすぐにわかるようになっていたことが、良かったのかもしれない。「イースⅡ」につい

ても、中身のゲーム部分はパソコン版から比べれば、だいぶ良くしてありますから、そういう意味でも高い評価をいただきました。一部「Ⅰ」と「Ⅱ」で声優が違うなどのご指摘も受けましたが、全体的には前向きな評価が多かったですね。

—これら十数年前のゲームが、今もこれだけの支持を集める理由は何だと思いますか？

大木 やはりゲームの基礎が、それだけしっかりしているということでしょう。今新しいゲーム機でリニューアルしたとしても、本質部分は何も変えていませんから。それが昔面白かったものなら、今でも面白い、それしかないと思います。それにしても、今ほどソフトが氾濫していない時代に、これだけ感動できる作品を作っていたというのは驚きです。今、逆に反省しなければならないのは、現在は、ゲームというものが手を替え品を替え出てきますが、すぐに忘れ去られてしまう時代です。そんな中でも、十数年の長きにわたってユーザーから愛され、また蘇った時に感動を呼ぶような作品が存在することは驚きです。そういう意味でも、ファルコムさんという会社がやった仕事に対して敬服もするし、また今回一緒に仕事ができてたいへん光

栄に思います。確かに数百万本売れるという作品は、誰もが目指すところでしょうけど、何年にもわたって、こういう語り継がれるような作品を作りたいと思いますね。

—3月に出る「コレクション」は、そんな名作が一気に5タイトルも楽しめますね。

大木 すでに「Ⅰ」「Ⅱ」をお買い上げになった方には一部申し訳なく思いますが、ファルコム作品を1人でも多く知っていただければという思いで、厳しい環境ではありますが、あえて提案させていただきました。5タイトル入って、ソフト約1本分のお値段なので、お求めやすいと思います。また、「イース」と「イースⅡ」をつなげて出してほしい、という声もあったので、買う機会を逸していた方には特に買っていただければ、と。そして1人でも多くユーザーを増やして、今後の展開につなげていきたいと思っています。

—それは続編があるということですか？

大木 「ファルコムクラシックス」はユーザーの方々に支持をいただきました。また、愛用者ハガキの中には、「次」を望む声が多数ございました。ですから、どういう形で続けていくかは未定なのですが、私どもとしては、今後も何らかの形でシリーズとしてやっていきたいと考えています。以前サタマガさんでやったアンケートにもありましたが、まだまだファルコムのゲームの中には人気のある作品がありますので。ただ、自然に考えると、次があるとすれば、新しいフォーマットでやることにはなると思います。

—では、そちらは期待して待たせていただきます。最後に、日本ビクターさんのエンタテインメント事業としての今後をお聞かせください。

大木 さきほどの話の中にもありましたが、“人々に感動をしていただける”ような仕事をしていきたいですね。ゲームというのは、それが直接的に実現できる仕事だと思います。短期のミリオンセラーというより、多くの人たちに長く愛される作品作りをしたい。そのためには、他社のマネをしたようなものではなく、オリジナリティあるものを、冒頭のような感動していただけるような作品を、積極的に仕掛けていきたいですね。その意味では、新しくフォーマットが変わっていく流れの中で、ソフトとしての新しい位置づけを十分に認識したところでチャレンジしていきたい。それが何なのかは業界のこの先を展望しながら、やっていきたいと思っています。ぜひ今後とも期待していただきたいですね。



日本ビクター
エンタテインメント部
部長
大木 正明

「ファルコムクラシックス」のような企画は
今後もシリーズとして続けていきたいと思っています。

5本の名作ソフトが遊べる! 超お買い得になって再登場!!



ファルコムクラシックス コレクション

- 日本ビクター/日本ファルコム
- 3月4日発売予定
- 6,500円
- RPG/ADV
- CD3枚組(ゲーム2枚、音楽CD1枚)
- 全年齢推奨

ゲットしそこねたファンには嬉しい音楽CDつき!

「ファルコムクラシックスII」の限定版には、特典として音楽CDがついていたのを覚えているだろうか。限定版は数も少なかったため、発売後しばらくして市場から姿を消してしまった。ところが今回発売される本作品では、IIの限定版仕様で登場することとなった。買い逃したファンにとっては、まさに嬉しい知らせだろう。この音楽CDは、ゲーム中で使われている曲がすべて収録されているという、豪華な内容。しかも、ゲーム中のBGMを聞いた人はわかると思うが、今

までコンシューマ用として発売されているどれよりも原曲に近いのだ。CDに入っている曲は全部で23。「イースII」から18曲で「太陽の神殿」から5曲だ。もちろん、エンディングで流れる曲も入っているので、ゲームを解かずにBGMだけを堪能することも可能だ。パソコンでこれらのソフトをプレイしたことのある人たちは、エンディングの曲を聞きながら、その昔に思いを馳せるのもいいかもしれない。そこには、今のソフトすべてがお手本とした真の名作が存在するのだから。

IとIIがセットになって復活!

一昨年の「ファルコムクラシックス」そして去年の「ファルコムクラシックスII」と、昔からのゲームユーザーを感涙に浸らせるラインナップで登場したソフトが、今回セットになって再登場する。しかも5本のソフトが入って、値段はなんと6,500円! 超破格値といえる。購入をためらっていた人は、これを機会にすぐさまお店に予約しに行こう。



名作が5本も入って6,500円。これを逃したら、チャンスは2度とやってこないかもしれない!

Falcom Classics すべてのゲームの原点がここにつまっている!

'97年11月に発売された、このシリーズ最初の作品。収録されているのは、日本のRPGを変えたと言われる「ドラゴンスレイヤー」、40万本という驚異的な売り上げを達成した「ザナドウ」。そして、ゲームをアートの域にまで高めたといえる「イース」だ。これらの作品に共通するのは、当時のパソコンゲームに対する考え方をええさせた、いわば節目のソフトに当たるといえる。名作がいつまでも名作であることの意味を、ここに収録されている3本から読みとることができるだろう。



日本のRPG界に大きな衝撃を走らせた作品だ。

パソコン版の発売は'84年。今のファルコムを作った原点の作品といえるだろう。RPGは難しいものというユーザーの思いを、見事に覆した。目的は、ドラゴンを退治して4つの王冠を集めること。



メガヒットを記録したソフト。BGMも秀逸。

グラフィック、サウンド、そのいずれもが当時最高の水準にあった超ヒット作。全部で10面にも渡るダンジョンを探索し、4つある王冠を探しだし伝説の剣を手に入れ、ドラゴンを倒すのが目的だ。



簡単な操作に加え奥深いストーリー、美しい曲が話題に。

“RPGは難解でなければならない”という定説に真っ向から対峙し、誰もがエンディングを迎えられる作品として登場。特筆すべきはその美しいBGMで、ゲームミュージックを芸術の域まで高めた。

Falcom Classics II シリーズ第2弾も、珠玉の名作を収録

前作から1年後となる、'98年10月に発売された。今回収録されたのは、どちらも名作とうたわれた作品の続編。「太陽の神殿」は、前作より操作方法が簡易になり、謎がより奥深くなった。また「イースII」は“優しさから感動へ”というキャッチどおり、前作で解き明かされなかった謎を解明し、プレイヤーを感動のエンディングへと導いてくれた。いずれの作品も大ヒットとなり今に語り継がれている。その面白さは、今プレイしても色褪せることはない。



完成度の高さには誰もが息をのんだほど。

失われた古代王国イース編の最終章。前作で残された謎、2人の女神や6人の神官の正体、そして失われたイースの過去などが明らかになる。システムは前作と同じだが、新たに魔法の要素が追加された。ストーリー展開にプレイヤーは驚くことだろう。



斬新な操作方法を使い、話題を独占した1本。

前作「アステカ」は、美しいグラフィックと難解なストーリーが話題を呼んだ。その続編である本作は、アイコンからアクションを選択する形式を採用してアドベンチャーゲームに新風を巻き起こした。また、BGMの美しさやストーリーもすばらしい出来だ。

日本ファルコムは、長い年月ユーザーから支持を受け続けるにはそれなりに理由があるはず。編集部はそのわけを少しでも理解しようというところで、日本ファルコム創業時より今日まで同社の指揮を執り続ける加藤正幸社長にお話をうかがうことにした。

『パソコンソフトしかやらない』というのは誤解 本当は全機種制覇をしてみたいんです

—まずはサターン版「ファルコムクラシックス」についてお聞かせください。

加藤 今回、企画の元々は、日本ビクターさんからいただいたものです。我々はビクターさんを通じて細々とやらせてもらいました。

—昔を知っている人には懐かしく、新しいユーザーには新鮮だったようですね。

加藤 名前は知っていたけど、どんなものかやってみたかった、という人には良かったんじゃないですか。あともう昔のハードでできない人ですね。未だに「5インチ版ありませんか」という問い合わせがあるんで(笑)。

—ところで「日本ファルコム」というとPCゲームのイメージが強いですが、何か理由があるとおもわれますか？

加藤 うちのモットーとして“作り手が作りながら楽しめる”というのがあります。この作り方は、小説やコミックが1人の手で作り出されるのに似ています。ところがゲーム機の場合、多くのスタッフを有機的に動かすという、プロデュース力や総合的なパワーが必要になります。が、ウチはスタッフも少ないし、元々コツコツやっていくのが得意な体質なので、ゲーム機的な作り方は苦手なんです。だから結局しがらみの少ないパソコンでやろうってことになってしまいました。ただ、いい方法さえあればやりたいんですよ。よくゲームショップの人に「なんでゲーム機やらないの？」って聞かれるんです。そんな時は「やりたいんですけど、なかなかできないんです」と答えるようにしています。ただでさえ、誤解している人が多いですからね。できることなら世界中の、どんな小さなポケットにも入るようなゲームでも全部作りたいですよ。もっともついこの間まで「イース」なんかは、ほとんど全機種制覇だったんですけどね。

—コツコツ作り込んでいく姿勢は、マニュアルなんかにも表れてますね。

加藤 実は、マニュアルから始まって、ポスター、チラシ、広告なんかも全部社内でもかかっているんですよ。こんな面白いもの、他人にやらせるかって(笑)。社内で作るメリットは、作品のイメージを一々説明しなくて済むし、素材の使いまわしも容易に済む。何より思い通りのものができますからね。

—会社発足時からそんな感じなんですか？

加藤 当時は“自分たちが遊びながら作ったけど、結構面白いじゃん”ってノリでした。あの頃のパソコンゲームは、ゲームセンターのものをスケールダウンしたようなものが主流。その中で、もう少し違ったものができ



日本ファルコム 代表取締役社長
加藤 正幸

ないかと思ったんです。ちょうどその頃、アップルのゲームを輸入して、それをショップで売りながら遊んでいたんです。それから自分たちで作ってみようよ、ってことになって、皆でアイデアを出して作り始めたんです。

—初期作品の「ドラゴンスレイヤー」は、当時かなりインパクトのあった記憶があります。

加藤 あのアクションRPGが生まれた経緯もバカみたいな話なんです。実は仲間の中に、本格的なRPGの知識を持っている者がいなかった。だからそれに挑戦するのも大変なんで「じゃ、新しいもの作ってしまえ」と(笑)。割と「ザナドゥ」くらいまでそんな作り方でしたよ。その後、背景や筋道みたいなものを望む声が増えたので、「イース」あたりからだいぶ変わりましたけどね。

—ところでDCはご覧になりましたか？

加藤 もちろん見てますよ。ただ、ハードには興味がありますけど、ウチ単独では……。僕はプログラマー出身なんで、こういうマシンの性能を生かすとすると「いや、これは大変だ」と、つい思ってしまいます。確かに自由だし、やれることは増えるんですけど、それをやる労力は変わらないどころか、かえって増えてしまう。これまで以上に、人、モ

ノ、カネを組み合わせる技術が必要になってしまいます。じゃあそれで面白いものができるのか？ と言えば必ずしもそうでもないし……。—面白いものというのは、システム面やシナリオ面での？

加藤 「大きいシステム=面白いもの」ということではないですよ。映画でもそうでしょう？ 今はハリウッド映画じゃないと映画じゃないみたいな風潮がありますけど、そんなにお金かけなくても面白い映画ってあるじゃないですか。最近ないけど、すごく渋いフランス映画とかね。そういういろんなものがあつた方が面白いと思うんですけど。

—最後に、今後ファルコムさんが目指すもの、抱負をお聞かせください。

加藤 基本的には、これまでどおりのスタンスでやっていきます。その中で、パソコンや特定の機種にとらわれずタイトルとして、キャラクターとしてビッグなものを創出していきたいですね。地味にコツコツやっても、思わぬことでヒットすることが“希(まれ)”にはあるわけですから。それを狙って僕ら18年もやってきたので、そろそろその“希”に当たらないかな(笑)。とにかくユーザーの皆さんには期待してほしいですね。

ファルマガSpecial Report! 日本ファルコムを解剖する

今回は、ファルマガ通算13回目。ところが「ファルコムマガジン」という割に、今までファルコム自体の研究をしたことがなかった。そこで今回はファルコムを徹底解剖する!

CH1 最近ゲーム出してるの? いやいや結構出してます 日本ファルコムの最新ソフト情報

サターンでは「ファルコムクラシックス」シリーズ(発売:日本ビクター)でおなじみのファルコムだが、同社の主戦場はやっぱりパソコン。現在も新作や、旧作のリメイク版などのタイトルが、続々発売されている。ここでは、現在発売中の主力作品と、近日発売される予定の新作タイトルの一部を紹介しよう。念のため書いておくと、ここで取り上げているのは「Windows95/98版」のものなので、お間違えのないように。

「新・英雄伝説Ⅲ 白き魔女」(Windows95/98専用)



「白き魔女」はシリーズ中でも特に人気の高い作品だ。
●今春発売予定 同社人気シリーズ「英雄伝説」第3作。本作はシステム面等に改良が加えられるようだ。なおシリーズの続編は、今後続々登場予定。
●RPG
●価格未定

「モナークモナーク」(Windows95/98専用)



●発売中 ●PUZ+SLG
●7,800円(税別):通常版
8,800円(税別):プレミアム版(モナくんラブリイ絵本、お宝CD-ROM他、付)

操作やルールはいたってシンプル。かわいいモナくんを操って、敵国を攻め落とそう! パズルとシミュレーションのいいとこ取り!

「太陽の神殿」(Windows95/98専用)



●3月26日発売予定
●ADV
●3,980円(税別)

当時を再現した8色(PC98)モード、新たに描き起こされた32000色モードを用意。またCDで当時のBGMも聞けるお得な1本!

CH3 「イース」は、中国語では「伊蘇」と書く 日本ファルコムの海外事情



意外と知られていないのが、ファルコムの海外展開。日本でもヒットした「イース」シリーズや「英雄伝説」シリーズなどが輸出され、その多くはアジアで販売されている。特に韓国や台湾では高い人気を誇り、「ヴァンテージマスター」という作品にいたっては、この2つの国に日本を加え、直接対決によるチャンピオン大会も開かれているほどだ。

パッケージも凝ってる!!

台湾版「魔喚精霊」 (=ヴァンテージマスター)

左が「ヴァンテージマスター」の台湾版だ。もちろんローカライズされていて、その名も「魔喚精霊」。台湾版では、ゲーム中に使われる精霊属性「天・地・火・水」をあしらった4種類のパッケージを作り、同時発売している凝りよう。ちなみにユーザーの傾向は、台湾が「アメリカ的」なのに対し、韓国が「日本的」なのだそう。



CH4 お買い物から社員の募集まで 日本ファルコムのホームページ



・ゲーム体験版をGET!

2月上旬現在は、「モナークモナーク」の体験版などがダウンロードできる。ただし、これはパソコン用なので、DCではできない。悪しからず。

・通販で新旧ソフトをGET!

オンラインで買い物ができる、便利なページ。旧作と言っても、PC98版くらいまで。くれぐれも「5インチ版くれ」とか言って困らせないように。

<http://www.falcom.co.jp/>

加藤社長をして、「これがファルコムのすべてですから」と言わしめているのが、自慢のホームページだ。社員もここで情報を得ているという(実話らしい)。ここには、ファルコムの最新ソフト情報はもちろんのこと、過去の作品履歴、ユーザーBBSなどのソフトメーカーでは定番のお品書きの他に、通信販売、ソフト(体験版)のダウンロード、果ては現役社員の手による連載小説や漫画までアップされている。特にMIDIの音楽データをダウンロードできるところなどは、ファンにはたまらないものがあるだろう。また求人情報もここで見られるので、就職を控えている人、考えている人はマメにチェック!? DCからも閲覧できるはずなので、この機会にぜひ覗いてみよう!

Summer Walk 海へ

リアル麻雀アドベンチャー

- セタ●発売中 ('98年11月5日発売)
- 6,800円●アドベンチャー
- 1人プレイのみ

おまたせしました! スコアアタックコンテスト 最終結果&入選者発表!!

昨年末に開催したスコアアタック入賞者を発表。さらに「海へ」本編の特別情報と、スタッフのインタビューも併せて掲載！今回もかなり濃い内容だぞ。



セタ社内において総合チャンピオン表彰!



スコアアタック総合チャンピオン
高井 秀晃さん 茨城県 25歳
シナリオ得点718点、化石得点50,000点、CG達成率98.7%、総合得点2,205点

セタの協力によって昨年開催された「スコアアタックコンテスト」。締め切り間際には編集部にドカッと応募ハガキが殺到！その成績たるや、ユーザーの“のめりこみ度”の深さを物語るかのように、おしなべて高レベル。スコアも僅差といえるほどの熱い戦いだった。そして去る2月初頭、激戦を見事勝ち抜いた

総合チャンピオンの高井さん（ちなみにマークⅢの時代からという筋金入りのセガファンとか）をセタ社内に招待し、表彰式が行われた。セタの星野さんから表彰状、優勝トロフィー、たくさんのリアル麻雀グッズが手渡された後、ユーザーとスタッフの代表となる2人の間で心温まる談話がかわされた。



関係者が見守る中、セタの星野さんによる口上で授与式は行われた。

表彰状の授与と記念ツーショット



高井さんが特に思い入れのあるというみづきのセル画を含め、バスタオル、テレカなど、抱えきれないほどのリアル麻雀グッズも贈呈。最後は星野さんと並んで記念写真。お疲れさまでした。

勝者よろこびのお言葉

こんな素晴らしいゲームにめぐりあえて、それを自分1人で楽しんだだけなんですけど、結果としてたくさん賞品もいただいて、本当に心から感謝しています。もし次回作が出て、同じようにスコアアタックコンテストがあったら、また頑張ってプレイします。次はぜひドリームキャストでお願いします(笑)。

部門別チャンピオンとプレゼント当選者はこちら

シナリオ得点部門

高橋 隆司
岐阜県 29歳

化石得点部門

田口 雅之
東京都 23歳

CG達成率部門

高田 道照
北海道 32歳

オープニングセル画

大石 武志 東京都 24歳
福田 保 神奈川県 19歳
渡辺 隆司 愛知県 24歳
谷口 郁 埼玉県 20歳
半田 浩之 兵庫県 27歳
奥田 健治 大阪府 30歳

PVキーホルダー

浜田 吉晃 埼玉県 26歳
古瀬 元久 長野県 31歳

PVテレカ

藍郷 昌彦 東京都 23歳
坂内 修一 神奈川県 20歳

東島 史晃 大阪府 18歳
鈴木 巧 埼玉県 25歳
高橋 由紀子 北海道 20歳
鈴木 浩之 大阪府 28歳

PVテレカ

秦 司 茨城県 31歳
原田 和仁 大阪府 24歳
佐々木 勝智 青森県 23歳
石川 勝美 富山県 23歳
竹内 誠 大阪府 32歳
幸地 雅之 京都府 19歳

PVクリアファイルセット

友成 至孝 岡山県 21歳

川田 武 神奈川県 28歳
中山 暢之 兵庫県 32歳
沖本 学 埼玉県 19歳
新井 実 新潟県 29歳
高島 大明 神奈川県 20歳

PVクリアファイルセット

北島 耕二 東京都 21歳
重松 邦昭 山口県 22歳
中田 直寿 大阪府 20歳
小澤 匡範 埼玉県 19歳
井原 直規 徳島県 23歳
平川 太一 大分県 18歳

(順不同、敬称略)



これが最後の大放出!!

現在も「海へ」を進行形で楽しんでいるであろうファンの方々に、マニアックな厳選情報を公開します。これがサタマガ最後のプレゼント!

特別公開 スーパーエンド クリア完全手順

難しいと評判のスーパーエンド。これは特定条件から1つも外れることなく行動しないと到達できないが、会話の流れを見ると条件そのものは「不条理」でないことがわかる。特別にみづきのルートを開示するので、未見の人はこれを参考にスーパーエンドのコツをつかみ、残りの6人にも挑戦してほしい。

みづき編 スーパーエンドへの道

- 8月1日の朝：街外れ→古びた民家
まず「君は、この家に～」を選択。次はどちらでも可。
- 8月1日の昼：砂浜
「とりあえず泳ぐでしょ」、「その水着、似合ってるね。」の順に選択後、ATSは入力しない。綾のハッピーエンドに到達している場合、人工呼吸を正しく行う。
- 8月1日の夕：砂浜
まず晶、タマリ、真理に会っておく。次に焼きそばを買ってからみづきに話しかける。巫女投票は当然みづきに入れ、その後に花火をいっしょに見る。
- 8月2日の朝：砂浜
みづきに会った後のATSは入力。ミニゲーム（指輪探し）は適当な場所をクリックする。
- 8月2日の昼：街の西側→ゲームセンター
パドルゲームは、1回目はみづきと綾。みづきが勝利すること。2回目は自分とみづきでプレイ。勝敗はどちらでもかまわない。
- 8月2日の夕：砂浜
先にクリスに会っておく。みづきと晶に話しかけたら、「綾ちゃんとは一緒じゃないんだね」、「それじゃあ、一緒に行こうよ」の順に選び、肝試しに行く。
- 8月8日の朝：宿→風呂
風呂の穴を発見した場合は覗かない（主人公が勝手に覗くのはOK）。風呂から出た後のATSは入力しない。選択肢は「なぜ、この浜ヶ崎で運命の出会いが？」を。



みづき
わおっ、気持ちいい〜!

29日の朝以降は待望のデート三昧。後は分岐もないので2人だけのひとときをどうぞ。

- 8月8日の昼：街の西側→メガネ屋
まず「店の中に～」を選択。みづきとのATSは入力しない。その後のメガネ選びと犬の名前はどれでも可。
- 8月8日の夕：街の西側→ペットショップ
選択肢は「ガホの顔を～」、「かわいいね、この犬」、「ペットはパセリ～」、「ピョン吉～」と決定。
- 8月9日の朝：森林公園→広場
みづきとゆかりに会う。選択肢は「北海道～」、「一人暮らしに～」、「やっぱり若くて～」、「できれば短めの髪～」、「活発な子が～」と選んでいく。
- 8月9日の昼：街の西側→ペットショップ
話しかけた後の選択肢はどれでも可。
- 8月9日の夕：海の家
綾に話しかけてしばらくするとみづきも来る。「何だかご機嫌に～」を選んだ後、「ねえ、これからガホを～」とペットショップにみづきを誘う。
- 8月15日の朝：宿→風呂
風呂上がりにタマリとみづきに会う。「オレも、そう思うな。」を選択後のATSはお好きなように。
- 8月15日の昼：海の家
話しかけた後、「山にハイキング～」を選択。次はどれでも可。
- 8月15日の夕：宿→風呂
風呂に穴がある場合、対処は8日の朝と同じ。出た後の選択肢は「確かに、それは言えてるなあ。」。
- 8月16日の朝：宿→風呂
麻雀の腕は「とにかくヘタッピ～」。その後に出題され

る役当てクイズは、いずれか1問だけ正解する。

- 8月16日の昼：小さな公園
ここは前もってみづきに聞いていないと来られない。
- 8月16日の夕：宿→風呂
2つの選択肢はどのように決定してもいい。
- 8月22日の朝：森林公園→広場
「背後から～」を選ぶと自動的にペットショップへ。
- 8月22日の昼：ペットショップ
最初の選択肢はどれでも可。みづきが去ったら「何だか心配～」を選ぶと、自動的に小さな公園に行く。
- 8月22日の夕：小さな公園
ATSは1つも入力しない。選択肢はどちらでもいい。
- 8月23日の朝：街の西側→ペットショップ
みづきを見つけた後、「まだ落ち込んでいたら～」を選択。動物クイズは「犬の次に嗅覚が～」、「猫の発祥の地は～」、「犬という名前の～」の順に出題する。
- 8月23日の昼：砂浜
待っているとみづきが来る。選択肢はどれでも可。
- 8月23日の夕：街の西側→ペットショップ
話しかけた後の2つの選択肢は適当に。3つ目で「代わりにみづき～」を選んだら、みづきの髪や顔などをクリック。4回目は必ずガホを見ること。
- 8月29日の朝：宿（自分の部屋）
ここまで失敗していなければ、みづきが訪れる。最初の選択肢はどちらでも可。2つ目で「そんなのイヤだよ～」を選ぶと、後は自動的に展開（デート）する。

全スーパーエンドはこれで完全に網羅!

「ゆかりだけハッピーエンド見られない!」とか、何かお悩みを抱えているそのアナタ。今すぐ書店で弊社刊のこの本(税別1,400円)を探しましょう。全員のスーパーエンドもこれ1冊でOK!



発売中!

起動日限定グラフィックが4種類!

わりと気づいている人も多いと思うけど、「海へ」でもサタマガの内蔵カレンダーを利用したおまけがあったりします。元日、バレンタインデー、クリスマス、そして誕生日にゲームを起動すると、それぞれのセレブレーショングラフィックが! ちなみに誕生日とは、タマリのシナリオ中で「占いの本」の話題(主人公が誕生日を答える)が出た時のものだ。



誕生日



2月14日



12月25日



1月1日

8番目のハッピーエンディング?

2日の昼、8日の昼、16日の昼、22日の昼、30日の昼と夕。これら計6つの時間帯に海の家に行ってみると、宿のおばちゃんがいる。この時の選択肢で、あえておばちゃんのグチを聞いてみよう。この場合スケジュールの展開上、誰のハッピーエンドも見られなくなるので、他の時間帯は仮眠で経過させると楽だ。すると、それぞれの時点では特に変化は起きないが(見た目には)、6回すべてこなしておく、最終日に驚くべき光景が! これ以上多くは語らないが、ハッピーエンドをなげうってでも一度見ておくべきものが……あるのかなあ?



おばちゃん

あたしゃ、てっせし……だと思ってたからせ、……だって聞いたときには、腹が抜けるほどビックリしたんだよ。

6回とも同じ話だが、根気良くつきあってあげよう。風呂の穴のむこうにおばちゃんがいる時よりもショッキングな展開に……。

コンテスト終了によせて、 そしてセタの今後の展望

「リアル麻雀アドベンチャー」の発売から3カ月あまり。スコアアタックコンテストを終えての今だからこそその感想、そしてこれからのセタの展望を語っていただいた。



ユーザーたちの 反響と評価は良好

—まずは発売されて以後のユーザーの反応からお願いします。

星野 ドリマガの読者レースで最高52位までいったんで、買った人は満足してくれてると思います。アンケート葉書でも、おおむね面白って書いてくれてますし。

手塚 ただ、もうちょっとシステム関連の意見を聞きたかったな、というのがありますね。

星野 たとえば、オートゲームのモードをせっかくなつたのに、評

価がないのが寂しかったかな(笑)。

手塚 他のシステム関連だと、女の子が横に表示されているときどきクルッと振り返る演出とか。他のギャルゲーだと、必ず女の子が正面に表示されてるじゃないですか。個人的には割といい感じになったと思うんですけど、そのへんの反響がないんで、これが成功なのか失敗なのかが知りたいというのが正直なところですね。

—では、「こういうところがよかった」という感想は。

手塚 特にエキストラ(シナリオ)は評判が良かったですね。当初は

もっと深く
「海へ」1

システムの模索 から生まれたオートゲーム

すべての行動をコンピュータに任せるといふオートゲームは、1枚のCDに収まっているソフトならではの要素。環境映像ふうに見えるおまけとして用意されたものだが、実際に楽しんだユーザーは少なかったらしい。いまいち受けなかったのは、やはりランダムな行動パターンが理由か？



プレイヤーが自由に動けて、伏線ももっと張る予定だったんですけど、申し訳ないです(笑)。

星野 あと、デートシーンが結構評判でしたね。他のゲームよりも女の子との親密感が高いというか。

スーパーエンドは 当初は隠しだった

手塚 驚いたのは、スーパーエンドに自力で行っている人たちがいて。僕は資料見ないでやれられていわれてもできませんもん(笑)。

—初めて見た時はすごい衝撃的ですよ。

手塚 最初の予定では、スーパーエンドは隠し要素だったんですよ。で、ある程度の人数に遊んでいただければ偶然つける方もいるかなと。それをネットとかに書き込んでもらって、そこから広がっていけばいいなと思ってたんです。—「ここをこうしてほしい」という要望は？

星野 フルボイスでやってくれるというのが一番多いですね。

手塚 あとはP4以前のキャラも出してくれてというのはありましたね。でも、それをやるとさらに

声が少なくなっちゃうけど(笑)。

予想をはるかに上回る スコアアタックの成績

—では、次回作の話に移る前に、スコアアタックのご感想を。

星野 驚きましたね。ここまでやってくれるとは。こっちの予想のよりも上をいってるんで。たとえばシナリオ得点は、ハッピーエンドを狙わないほうが点数が高いことに気づいた人、おばちゃんにも親密度があるということに気づい

もっと深く
「海へ」2

自然ゆえに 気づいて もらえなかった演出？



いっしょに歩いている女の子が横に並んでいる感じの絵は、従来のゲームとは違った自然さを出している。この演出に関する意見は好悪ともにほとんどなかったらしいが、それはユーザーも気づかないほど画面に融和していることの証明といえよう。



Seto
株式会社セタ
第三開発部

ディレクター

星野 正幸氏

メインプログラム、企画などを担当。もっと深く知りたい人は星野氏の個人HP (<http://starp.roj.org>) をチェックしてみよう。

絵や音声だけでなく、ゲーム自体の「面白さ」を作りたいたいんです

た人など、こちらが仕組んだことをすべて見つけてもらえるとは。——化石得点は5万点満点がかなりいましたが、それは。

星野 採掘中に下を連打すると化石が出やすいという裏技を駅の伝言板に付けたりしたのを見つけたのかもしれないね。それを利用して、セーブ、ロードを根気よく繰り返しプレイしたんでしょうね。

手塚 それも土壇場に入れたんですよ。僕がテストプレイをしていたとき、方向キーを連打すると、そんな印象を受けて、星野さんに聞いたんです。そうしたら、そんなの入れた覚えはないけど、面白いから入れちゃいましょうって(笑)。——CG達成率も90%以上など、予想していたより高いですね。

星野 それだとハッピーエンド以

外にも何回もプレイしてますね。**手塚** シナリオ的にバッドな方向にいかないと見られないものとかもありますから。あと、CGとは違うんですが、主人公の好物を塩辛にすると、クリスのところでちょっとセリフが変わるとか。クリス塩辛嫌いなんですよ。でも、見つけられた人はきっと1人もいないんじゃないでしょうか(笑)。

セタの次回作と、そのプラットフォームは？

——いよいよ次回作についてお尋ねしますが、これは入れよう、というのがありますか。

星野 やっぱフルボイスは外せませんね。内容では、最近はいろんな会社から同じようなゲームが出ちゃってるんで、ユーザーのほうも飽きてるかなという気がして、制作の方法論の見直しから始めないとまずいな、と思ってます。ハードの性能が上がってもやってることは昔と同じ、というのじゃしょうがない。今でもいくつか案はあるので、やってみたいかなと。——たとえばドリームキャストにはVMや通信がありますが、それらを活用するということは？

星野 新しい機能っていうのはどんどん使っていくかないと。ただ、それを主体にするとまたおかしくなっちゃうんで、必要なところだけ使うといった感じですね。

——通信機能を使ったネット上のス

システム関連の感想をもっと聞きたいですね



シナリオライター

株式会社ベントスタッフ 取締役 手塚 一郎氏

もともとはホラーやファンタジーを得意としている手塚氏。だが巧みなスクリプトテクニックは、リアル麻雀ファンにも十分伝わっていた。

コアアタックの中間発表とか？

星野 もっと頑張ってもらえるかもしれませんね。それより、もっとデータの入手っていう点で活用したいなと思っています。

——GDの容量が約1ギガバイトというのは魅力的と考えてますか。

星野 なんでもできるからってってモノを増やしていくと収拾つ

かなくなる。それよりゲームシステムに容量を使いたいですね。

——仮にコンセプトを立てるとすると、どんなものがいいですか。

手塚 今度は冬の雪山を舞台に「山へ」なんてどうでしょう(笑)。スキーやクリスマス、初日の出も見られるでしょうし。冬場は星もきれいですね。

——今はいろいろと想像してもらって(笑)。

星野 「こういうのがいいんじゃないか」っていう意見もお待ちしておりますので、送ってください。



たくさんの方のアンケートハガキの意見に目を通す両名。続編はユーザーの熱意がどうか！

もっと深く「海へ」3 クリスの大嫌いな塩辛 主人公の大好きな塩辛



手塚氏が語っている塩辛の話は、主人公の好物を「塩辛」か「しおから」、「シオカラ」に設定すると見られる。23日の昼に「好きなんだ」のATSを入力し、クリスに好きな食べ物について聞かれた時の会話がそれ。クリスのごまかし方がナイス。

SETAのホームページにアクセス!

ゲームメーカーではホームページを開設しているところが多いけど、セタでもコンテンツ豊富なページを開設している。内容も最新のゲーム情報や会社案内、採用情報といった定番ページの他、森田将棋友の会やリアル麻雀オフィシャルファンクラブ「P's CLUB」のページといったセタ独自のページもあつたりと充実しているぞ。ここでしか手に入れない情報も満載なので、ぜひドリームパスポートで見よう。

<http://www.seta.co.jp/>

HPメニュー

Main Menu

- インフォメーション: 弊社周辺の全般情報のお知らせ。
- ゲームリスト: 今までに発売されたソフトの全リスト。
- 採用情報: 求人の募集要項のお知らせ。
- 森田将棋友の会: 将棋ソフトの情報はこちら!!
- 新作ゲーム情報: 新作ゲームの紹介コーナー。
- ヒント&テクニック: ゲームのヒントやオマケの紹介。
- 会社案内: 株式会社セタの紹介です。
- P's CLUB: スーパーリアル麻雀ファンクラブ。

お好きなコーナーをクリックして下さい

株式会社セタ 〒144-0051 東京都大田区

これまで発売されたものから最新のタイトルを閲覧できるほか、各ゲームのヒントやテクニックも掲載。将棋ファンは、森田将棋友の会も見よう。

P's CLUB

リアル麻雀オフィシャルファンクラブ「P's CLUB」の情報は満載。入会方法はもちろん、クラブ限定のグッズやその在庫まで確認することができます。

スーパーリアル麻雀オフィシャルファンクラブ SINCE JULY, 1995

P's CLUBのコーナーへようこそ!

- 入会方法: P's CLUB入会案内。
- ソフト一覧: リアル麻雀関連ソフト一覧表。
- 会費を見る: 会費バックナンバーの紹介。
- 会員募集: 会員募集の依頼コーナー。
- 会員リンク: 会員のホームページリンク集。
- ????: Coming soon (たたいま工事中)

現在の会員数 約18,500人
会費の発行回数 10回
次号の会費発行 3月予定

HOME

このホームページ上の情報およびキャラクター等は著作権です。個人目的にお楽しみいただく場合を除き、株式会社セタならびに著作権保持者からの許諾無しに、無断で転載することを禁じます。

SEGA SATURN

セガサターンソフトレビュー

WEEKLY SOFTWARE REVIEW



このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

2月19日～2月25日
発売予定ソフト

REVIEWERS

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー

●出口かおり

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー

●REI

ゲストライターズ

ドリマガ他でおなじみのゲームライターを选拔。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー

●いしばん

DEVICEREIGN

2月25日発売



使用サンプルの完成度 **100%**
難易度 **普** 平均点 **7.33**

- メディアワークス
- 5,800円(全年齢推奨)
- ADV+SLG(アドベンチャーシミュレーション)
- バックアップあり
- 1人用



見かけによらないハードSF
現代の東京、とある高校生が事件に巻き込まれていく様を描くハードSFなストーリー。

Vol.8 118Pへ

とっつきにくいけど……

シナリオはわりとイイ線いってるし、キャラ設定もしっかりしてるんだけど、戦闘システムがちょっとねえ。ステータス画面見ても専門用語だらけで何のことやらさっぱり。緒戦だったのに敵からいきなりCS(HPみたいなもの)よりデカイダメージ食らったりもするし。慣れてくれば結構楽しめるんだけど、コツをつかむのに多少時間が必要かな。でも難解な用語が多いぶん、独自の世界を構築しているのは確か。ハードSF的な展開が好きな人にはいいかも。ただムービーはともかく、フェイスグラフィックは好み分かれそうだけど。

(かおり)

6

作りこまれた人間ドラマ

戦闘の一見面倒くさそうなシステムで、間口が狭く感じてしまうのが惜しい。ハードSFや量子力学など難解な設定を用いながら、その実わかりやすく、感動的な人間ドラマが味わえる秀作だ。また戦闘システムもわかってしまえばなんてことはなく、逆にオーパス集めや組み合わせ探しにハマるとやめられなくなるほど面白い。操作性もよく、読み込みをほとんど感じさせない配慮がなされている。全体的に非常にいいに作られたという印象。キャラクターデザインも見慣れてしまえばこれ以外考えられなくなる味がある。(REI)

8

シナリオと世界観に魅了

キャラクターの雰囲気からは想像もつかないほど、シリアス&ハードな設定。ここがボクにはドンピシャ。どこにでもありそうな高校生の日常と、非現実的な世界の融合。現代を舞台にしていることで、意外とすんなり世界に入れるし。リアルタイムに近い戦闘は緊張感があり、オーギュメントを使ったシステムも、複雑だが理解できれば楽しい。すべての部分でいいに作り込まれ、アクセスウエイトなどのイライラ感はゼロ。ただ、ステータスの略語がオリジナルモノ(ハードコアを目指したのか?)で、少々理解に苦しむかも。でも良作。

(いしばん)

8

新着ソフト&周辺機器チェック!!

悠久幻想曲ensemble2

3月4日発売



使用サンプルの完成度 **100%**
難易度 **普** 平均点 **—**

- メディアワークス
- 3,800円(全年齢推奨)
- ETC(コレクターズディスク)
- バックアップあり
- 1人用



「悠久」ファン必携アイテム第2弾!
目玉の大武闘会で、エディットしたマイキャラで大会制覇を目指そう!

Vol.1 139Pへ

ファンに根強い人気がある「悠久幻想曲」のファンディスク第2弾。前作でも好評だったサイドストーリーは、アレフの視点で見るトーヤの物語を収録。おなじみの未発表シナリオや、新しくタグ戦を加えた大武闘会も遊び応えあり。また、イラストレーターmoo氏描き下ろしCGが購入できる夜鳴鳥雑貨店など、「悠久」を骨のズイまでしゃぶり尽くせるコンテンツが盛りだくさん。なかでも、大武闘会に出場させるキャラクターを自分で作成できるEDITモードが今回の目玉。最強キャラクターを作り出せるか?

(いしばん)

今週は「悠久」ファン必見のファンディスク第2弾と、サタコレ3本をチェック。まだまだ、サターンは健在!

今月のサタコレ(2月分)

ロックマン8 メタルヒーローズ

●2月4日発売●カプコン●2,800円●ACT●1人用

「ロックマン」シリーズ10周年の記念すべき年に発売された、シリーズ最新作。10年間で確立された世界観や特有のアクション的要素を忠実に継承しつつも、操作性やグラフィック等はクオリティアップがはかられている。また、こちらもすっかりおなじみとなったユーザーからの敵キャラクター公募作品も採用されている。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2

●2月4日発売●セガ●2,800円●経営SLG●1人用

プレイヤーはサッカークラブのオーナーとなり、自分のクラブを育てていくというシミュレーションゲームの第2弾。クラブを強くするためには、選手の育成はもちろん、経営面でもその手腕を振るわなければならない。実在のJリーグ選手を獲得したり、無名の新人選手を育てたりして自分のだけのオリジナルクラブを作り、世界の壁に挑戦していく。

テキストトールド～アルカナ戦記～

●2月4日発売●バイ●2,800円●SLG●1～4人用(対戦)●マルチターミナル6対応

カードのコレクション性やゲーム性もふんだんに堪能できる対戦型バトルシミュレーションボードゲーム。双六的な単純明快なゲームシステムを基本にしつつも、CPU相手はもちろん、パスワードを使用した最大4人まで可能な対人プレイでは、奥の深い戦略戦を楽しめ、同時にタロットカードの世界観を盛り込んだストーリーも堪能できる。

このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビューのノミがわかるぞ。

出口かおり
ダンナが隣の編集部で攻略記事をやっていることもあって、今は「FFVII」をひたすらプレイ中。私的には「FFVII」より好きかも。電車の中ではGBの「ときメモ」。またしてもサターンとドリキヤスがいないなあ(笑)。

いしばん
最近、悩み多くて日常生活に支障をきたしている。割と人の話を聞いてなかったり、仕事する気が起きなかったり……。気分爽快なアクションかレースものがやりたひ。

REI
「デバイスレイン」イチ押しです。こんな秀作が思い出されたかのように出るので、サターンはやめられないんだよね。

ソニックは同ネタ多数につき、もし自分のハガキが採用されなくても怒っちゃダメ。懲りずにまた送って！



裏技 ショッピング

今週もサービス満点!!

 **ドリームキャストソフト2本**
 **ドリームキャストソフト1本**
 **図書券 3,000円分**
 **図書券 2,000円分**

 **闘龍伝説エラドール** サイ・メイト
あの最強キャラが使える! 新潟県/三好清司

 **海外バージョン** サイ・メイト
 鹿児島県/斎藤裕

ブラックナイト

あの強力無比なブラックナイトが使える裏技。条件が少し違いますが、カイザードラゴンのコマンドも同じなので、初心者でも迷うことはありません。何人クリアしたか忘れてしまった方へのサポート体勢も充実。5人のエンディングを見るとブラックナイトが、10人でカイザードラゴンが、アドバタイズデモに登場するようになることで確認できます。そして今回は下に代表的な技のコマンド表までお付けしました!



ポイント
いずれかのキャラクター5人のエンディングを見たのち、キャラクター選択画面でLとRを押しながらガーニックを選択する。その後、LとRを押ししたまま方向ボタンの右下を押し、そのままVS画面に切り替わるまで押し続ける

カイザードラゴン

ポイント
10人全員のエンディングを見たのち、キャラクター選択画面でLとRを押しながらレヴィを選択する。その後、LとRを押ししたまま方向ボタンの右下を押し、そのままVS画面に切り替わるまで押し続ける

人	技名	コマンド
	ライジングエッジ	↓↘→ A
	真ライトニングプラズマ	→←→ A
ソニック	ブラックネスサンダー DP15%	↓↘→ B
	ハウンド DP20%	レバー1回転 B
	ブラックテイルアタック DP20%	↓↙← B

ボディーソウル	→←→ A
フラッシングボム DP15%	↓↙← A
カイザーレーザー DP60%	↓↘→ B
トレーサー DP50%	レバー1回転 B
ライトニングボルト DP50%	→←→ B
サンダーボルト DP20%	↓↙← B

グローバル化の進む昨今、最低限の英語力は身につけておきたいもの。でもお金も時間もないし……。そんなあなたにピッタリの裏技の誕生です。ゲーム中の文字はすべて英語表記なので、遊びながら少しずつのうちに単語が口について出るように!?

ポイント
10人全員のエンディングを見たのち、アドバタイズデモ中に、LとRを押しながらスタートボタンを押す



タイトル画面までインターナショナルに、これで世界羽ばたける!?

 **セガラリー2** セガ
テクニカルモード 山口県/ひろみち

「ARCADE」と「10YEAR CHAMPIONS HIP」を極めたというあなたのための裏技です。これの特徴は、コーナーでのナビアイコンがなく、タイムやポジションも画面隅に小さく表示されるということ。つまり今まで以上にテクニカルでスリリングなプレイがエンジョイでき、かつクリアな視界が約束されるのです。



ネーム決定直後からYボタン。そのままロード中も押しっぱなし。

ポイント
ネームエントリー決定直後にYボタンを押し、レース画面になるまで押し続ける



美しい景色を眺める余裕ができるくらいに遅くしたラジエーター。

裏技 募集中!

「裏技ショッピング」では、セガサターンソフト、及びドリームキャストソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(欲しい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

あてさき 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「ドリームキャストマガジン」編集部「裏技ショッピング」係まで
 本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

篠原正美
あずみ棕
冬森雪湖
さいとう邦子
群青
九条友淀
伊藤ゆみ
青紀やまと
水原冬樹
里見美代子

七つの大罪のひとつで、愛をしつた
モブたちの物語。

大人気シミュレーションゲームが、
アンソロジーコミックとなって登場！

主人公アベルが、長い眠りから目覚めると『善悪が逆転した世界』になっていた……。NECインターチャネルより昨年夏に発売されたシミュレーションゲーム『BLACK/MATRIX』のコミックアンソロジーがついに登場！ 諸先生方が腕によりをかけて描き上げたサイドストーリーの数々を、じっくりとお楽しみくださいませ！

BLACK/MATRIX

ブラックマトリクス アンソロジーコミック



©フライト・プラン/NECインターチャネル

A5判/146P/本体価格850円

近日発売!!

イラスト/篠原正美

ソフトバンク株式会社 出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のコンピュータ総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/>

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。●<http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5642-8101 (表示価格は税別)

Sunny
side

SNK

From SNK!

ネオジオポケットカラー発売まであと1カ月。ビッグタイトルも続々登場!! 史上最高の携帯ゲーム機をキミもゲット!! もちろんDCとの接続OKな「KOF R-2」もセットで予約してね。



梅本氏

この男なくしては伝説は始まらない



ギース・ハワード



「餓狼伝説」シリーズ影の主演といってもいいほどの人気を誇る闇の帝王ギース・ハワード。何度も死の淵から舞い戻った男がこの最新作にも登場する! 必殺技もおなじみの烈風拳やレイジングストームなどが使えるのだ。

- SNK ●稼働中 ●アーケード
- 3D対戦格闘
- HYPER NEO・GEO 64

餓狼伝説 WILD AMBITION



	技名	コマンド
必殺技	烈風拳	↓↙←+A
	邪影拳	↓↙←+C
	当て身投げ・螺旋	←↙↓↘→+B
	当て身投げ・弧月	←↙↓↘→+C
	下段当て身打ち	←↙↓↘→+A
超必殺技	疾風拳	空中で↓↘→+AorC
	レイジングストーム	↘→↓↙←↘+BC
ハイパー技	虚空烈風斬	↘溜め←→+BC
	レイジングデッドエンド	→←↙↓↘+C後、当て身(上段or中段)
	デッドリーレイブ	→↘↓↙←↘+A・A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C

使用方法

選択方法はビリーにカーソルを合わせてから、レバーを右に入れてボタンを押すだけ。AorBボタンで1Pカラー。C or Dボタンで2Pカラーになる。

ハイパーフリークス

久しぶりのハイパーフリークス。みなさんお忘れじゃないですね? このごろあまりイラストを紹介できないですいません、という反省を含め今度、ハイパーフリークススペシャルを開催します。そこで、イラストを大募集! いっぱい描いて、ガンガン送っちゃってください。



北海道 / さいが氷子さん
覚醒前の楓もかっこいいけど、やっぱり覚醒した楓の方がいいかな? 性格もさっしやんならな...



愛知県 / 江ヶ滝さささん
そのまんまの狂犬紫鏡。第二幕にはいなかったけど、次が出るとしたら復活してほしい?



福岡県 / GO.さん
「ミカルの動物王丸。いつもは精神を顔つきをしているから、たまにはほのぼのしたのもいいよね。」

お手紙募集

SSSでは随時イラスト募集しています。イラストの内容はSNKに関するものな

ら何でもOK。さらに今回告知したハイパーフリークススペシャルの方もイラストを募集してます。あて先はこちら。

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
ドリームキャストマガジン編集部内「SSS」各係

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

Vol.43

アーケード エクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル 餓狼伝説 WILD AMBITION(SNK)

あの餓狼伝説が3Dポリゴンとなって甦る!!



SNKが誇る人気格闘シリーズである餓狼伝説がHYPER NEOGEO 64に登場。3Dポリゴンによる演出効果が今作の見どころだ。

- SNK●好評稼働中●格闘アクション
- 対戦プレイ可能●HYPER NEOGEO 64

登場キャラクター

今回登場するキャラクターは、「餓狼伝説」シリーズでおなじみの8キャラに加えて、大阪出身の女子レスラーである千堂つぐみと、大南流合気柔術の使い手である坂田冬次が参戦。この坂田という男、あのギース・ハードに合気術を教えた人物を友に持つらしいが……。



千堂つぐみ

突進技であるパワーチャージも健在。使い勝手の良い必殺技がそろっているのが特徴。



レスラーということで投げ技を主体とした攻めが得意。女性キャラながらパワフルな印象。関西弁のセリフがキュート。

テリー・ボガード



これは相手に飛び付くように決める上段の投げ技の爆発。もちろん新技もあるぞ。



アンディ・ボガード



大きな飛び道具のハリケーンアッパー。追加入力することで2つまで出すことができる。

ジョー・ヒガシ



軽快なフットワークと炎を使った必殺技が特徴的な舞。炎の演出がより派手になった。



臨場感あふれる演出と新しい戦闘スタイル

サクサク動く感覚が小気味良い

美しい背景の中、キャラクター達が3Dポリゴンによって躍動的に再現されている本作。今までのシリーズでも特徴的であった軽快なアクションが味わえることは特筆したいポイントだ。そして、ポリゴン化に伴う奥行きを生かした軸ずらしのほか、超必殺技などのおなじみのシステムも健在。また、

画面下部に表示されている「ヒートゲージ」を使用することで可能な「カウンターアタック」や、「ヒートブロー」「オーバードライブパワー」などの攻撃手段が、対戦で深い駆け引きを生み出す。細かいところでは、コンビネーションによる通常技の連続攻撃や、通常技キャンセル必殺技なども可能で、感覚的には「リアルバウト」シリーズに似たスピーディーな闘いが展開される。ここではその数あるシステムの一部を紹介しよう。



軸ずらし
相手の攻撃を紙一重で避けることができる奥への移動手段。手前と奥への移動が可能だ。



ガードデストロイド
ガードを弾くシステム。ガードには耐久値があり、それがなくなると無防備になる。



オーバードライブパワー
ヒートゲージがMAX状態のときに使用可能となる破壊力抜群の必殺技。

ヒートブロー



ヒートゲージがMAX状態で可能なガード不能の攻撃手段。攻撃を受けている最中にも発動可能で、発動直後は無効だ。



基本のコンビネーションはA→B→C

通常技による連続攻撃。レバーとボタンの組み合わせによっては、最後に中段や下段の攻撃を出すことも可能だ。ちなみにボタン配置はA～Dの順に、パンチ、キック、威力大攻撃、軸ずらし、となっている。



中段 立ちからのコンビネーションの場合は相手を浮かすことができる。連続技を狙え。



下段 下段ガードを崩す中段攻撃に対して、こちらは上段ガードを崩す下段攻撃だ。

ヒートゲージとは

画面下のヒートゲージは、ヒートブローやオーバードライブパワー、カウンターアタックなどの攻撃手段を使うために必要なもので、通常技をヒットさせたり必殺技を出すことで徐々に増加していく。逆に攻撃を受けると減少していき、ゲージがなくなるとフラフラ状態に陥ってしまうので、常にチェックしておく必要がある。もちろんその使い方も重要だ。

SNKより

「餓狼伝説」の最新作はなんと3D!!

まあ1度やってみてください。とっても遊びやすいゲームです。小気味よいリズム感、ハイレスポンスな操作感などなど、この楽しさを味わってください。



ライデン



キム・カッフワン



ビリー・カーン



山崎竜二



坂田冬次

リーチのある蛇使いも健在。もちろん3方向への打ち分けも可能だ。画面写真は毒手。



「餓狼伝説」(CPUのみ)や「餓狼伝説2」(ビッグヘア)に登場していた。写真はDOKUGIRI。



正義感の強いデコンドー使い。多用できる突進技と頼れる対空技を持っている。



ギースに忠誠を尽くす棒術の達人。強襲飛羽根からの派生技を新たに覚えた。



小柄な体格の坂田冬次。相手に背を向けてからの連係などの特殊な技を使う。彼が参戦した理由とは果たして……?

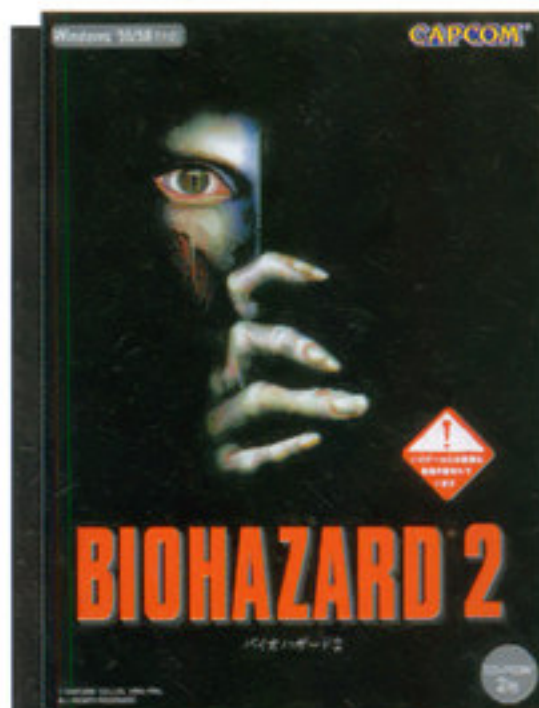


あのギース・ハワードが登場!? 詳細はP139へ!

HELLO!! CAPCOM'

ハロー!! カプコンダッシュ Vol.78

待望のカプコン初のDCソフト「パワーストーン」の発売が間近に迫ってきた! ハロカブ'では応援企画を開始。イラストも大募集するぞ! オリジナル要素も満載のPC版「バイオ2」情報はバイオファンは要チェックだ。



BIOHAZARD 2 PC (CD-ROM) 版も発売!!

映画的演出と迫り来る恐怖が世界中に話題を呼んだ「BIOHAZARD 2」がWindows95/98に移植される。PS版にあったおまけ要素に加えてアクション重視の「EXTREME BATTLE」に、よりハードなU.S.Aバージョンも同時収録。さらにPC版オリジナル要素として、ゲーム中のムービーや開発途中のラフスケッチが見られる「ギャラリー」が追加され、「BIO」の世界を十分に堪能できる。



4つのストーリーが楽しめる。

主要な3Dボードはほぼすべてに対応している上に、マシンに合わせて環境を変えられる。



「2」になって出現数が倍増したゾンビに敵キャラクター。君は生き残れるか!

●カプコン ●Windows95/98 ●2月19日発売
●5,800円 ●サバイバルホラー ●DirectX6必須、D3Dボード対応 (DirectX6に対応していること、4MB以上のVRAM必須)
(動作環境)
●CPU: Pentium166MHz (Pentium200MHz以上推奨) / 3Dボード使用時Pentium133MHz (Pentium166MHz以上推奨) ●メモリ24MB (32MB以上推奨)
●解像度: 640X480ドット以上 High Color (16bit)
●CD-ROM: 2倍速以上 ●オーディオ: DirectSound対応ボード (DirectX6対応) ●ビデオボード: DirectDraw対応ボード (DirectX6対応) ●入力デバイス: キーボード・ゲームパッド (Microsoft SideWinder推奨) ●HDD空き容量: 1MB以上
●CD-ROMドライブが8倍速以上の場合、特にインストールを必要としません。

連載開始!

パワーストーンダッシュ 週刊 POWER STONE'

無限大の遊び方をうたう「パワーストーン」。このコーナーでは、カプコンの面々に自分流の遊び方や闘い方を披露して頂く。

VOL.0
創刊準備号



パワーストーンプロデューサー
手塚 武 氏

パワーストーンの開発チーム内で流行っているのは、エクストラオプションでダメージを大きくして、サクッと勝負をつける遊び方。変身後に攻撃力200%にしたりね。「負けたらジュース奢って!」って感じで、ジャンケン代わりに使っています (笑)。

お便りのあて先は

パワーストーンのイラストも大募集!
アーケード新作のストⅢ3rdのイラストももちろんOK!

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) ドリームキャストマガジン編集部内「ハロカブダッシュ」各係

シェーキー秋友の怪物夜話 第五夜:隠れた役割、または怪物総論(吸血鬼5)

怪物映画における怪物の第一の役割は、言うまでもなくドラマにプレッシャーを与えることだ。彼らは視点人物である主人公を危機に追い込み、恐怖を感じさせる。当然、視点人物に感情移入している観客もその心理に感染し、恐怖する。そして主人公が危機を脱し、ついには怪物が破滅すると、観客は緊張から解放され、安堵する。これが基本だ。

しかしこれだけでは怪物は、災害映画における天災や恋愛ドラマにおける誤解と、さして変わるところがない。ドラキュラ伯爵やゴジラやエイリアンといった怪物たちが現在のように愛され、怪物映画が間断なく生み出されているのは、怪物が上記とは正反対の、しかし上記に劣らず重要な役割を担っているためである。

その役割とは、観客に代わって悪を実行することだ。古来ヒーローとは、実在と架空とを問わず、誰もがやりたいと思いついて実行できずにいる「良いこと」を、人々に代わってやってのける者だった。人々はその勇気と力量を賞賛し、ヒーローに自分を重ねることで偉大な人生を疑似体験した。

対する怪物たちは、恐怖や嫌悪の対象であると同時に、誰もが秘かに夢見る「悪いこと」を観客



に代わって実行してみせる、悪のヒーローでもあるのだ。観客は、自身の暗い衝動を怪物に投影し、ひととき道徳や社会のしがらみを離れて悪の美酒に酔う。そして映画のクライマックスで怪物が破滅すると、その破滅に仮託しておのれの罪悪を浄化する。すなわち怪物映画における怪物の破滅とは、恐怖からの解放と罪の清算という、二重のカタルシスを意味しているのだ。

余談だが、暴走する欲望に従って性器を振り回した挙げ句コテンパンにされるこまわり君や、悪徳商法に血道を上げて巨万の富を築きながらたちまち無一文に戻る両津巡査長なども、おおむね怪物映画の怪物に近い役割を演じていることになるだろう。無論彼らが共感と同時に誘うのは、恐怖ではなく響きや軽蔑のだけれども。

さて、そうした怪物の群れの中でも、吸血鬼の勢力は際だって強い。ジョン・L・フリン著「シネマティック・ヴァンパイア」によれば、吸血鬼を扱った映画の数は、1896年から1992年までで300本以上にもものぼるといふのだ。今回は、吸血鬼映画がこのように次々と作られ続ける理由を解説しよう。

カプコンホームページ (<http://www.capcom.co.jp/>) では今後、連動予定の「週刊パワーストーン」が毎週金曜日に発刊中! これも要チェックだ!!



シリーズ最新作がついに!!

3rd STRIKE STREET FIGHTER

Fight for the Future

ストリートファイターⅢ サード ストライク

美しい勝利を意識したバトルシステムとは

今回新たに導入される「グレードジャッジシステム」は、闘いの本質を改めて問うべく、対戦内容を総合的に判定するというシステム。強さと上手さ、そして美しさの3大要素が勝者の証になる。さらに今回、パターン間の当たり判定にデータ補完を行うアナログデータ処理が施される。



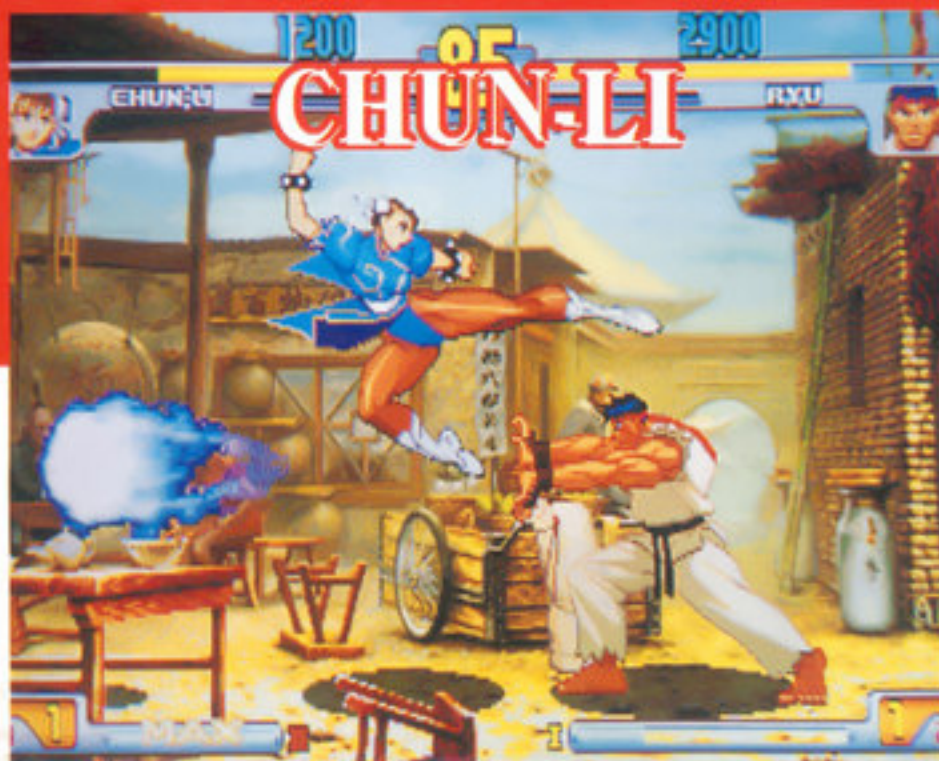
隠しキャラだった豪鬼もレギュラー入り。



いつか会えるよね? 今度も素晴らしい戦いになると思うの!
オフェンスやディフェンスなどの4項目で総合評価が算出されるようだ。

5人の新キャラが参戦!

3rdストライクには新キャラが5人登場する。その中のひとり春麗は、ストリートファイターシリーズではお馴染みのキャラである。他の4人はオリジナルだが、その正体についてはまだ不明だ。



バトルシステムは どうなる!?

写真を見る限りでは、前作のバトルシステムが継承されているようだが、具体的な追加や変更などの詳細はまだ発表されていない。その中で確認できたものを紹介しよう。



相手の攻撃を受け止めて反撃へ。



下段ガードを崩す中段攻撃。



ゲージを1本消費する必殺技。

- カプコン●対戦格闘
- 稼働未定●CP-SYSTEMⅢ

かねてから噂だけは流れていたストリートファイターⅢ3rd。さまざまな憶測が囁かれる中、ついに謎のベールを脱いで私達の前に姿を現す時がやってきた。その第一報をお届け!



「L.A.マシンガンズ」特別養成講座
「AM3トゥルーパズ」怒涛の第3回!

「L.A.マシンガンズ」の特別養成講座も中盤戦にさしかかってきた。ゲームはもちろん、罰ゲームのほうもますますヒートアップ! 最後までついてこれるか?

セガAM3研

Rush²!!

アーケード最速伝説

「ニシヤリ」



L.A. MACHINEGUNS

プロローグ

—アーケードエリア最速を自負するチーム「スリー☆スターズ」に最大の危機が訪れていた。「銅拳3」「タイムトライシス2」でアーケードエリア最速プロジェクトを始動する「レッドナムコ」、かつて国内最強マシンといわれた「スト2」の「カプコンキッズ」、化物じみた戦闘力をもつスーパーウェポン「ビートアニマ」「ダソスダソスレボリューション」で新興勢力となった「コナミペラー」……。アーケードエリア制覇を目指し、続々と出現するライバルチームに焦る「先輩」ことワタリ氏は、時代遅れなコンセプトながらゲーマーを育てるマシン「L.A.マシンガンズ」を操るマエヤマとカナザワを呼び寄せた……。

登場人物紹介

ワタリ



「バーチャロン」シリーズ/「L.A.マシンガンズ」のプロデューサー。正月特番「奇跡体験○ンピラーバブル」でやっていたランダムに書かれた数字をカウントするテストとかに影響され、最近ESPテストにはまっている。今年の目標はニュータイプ。

マエヤマ



「L.A.マシンガンズ」のディレクター。モチモチ石を破壊されたカナザワのため、いい先輩ぶって「愛ラブ運」という数珠のブレスレットをプレゼント。「ダサイ」といって着用しないカナザワにちょっとイラつく。

カナザワ



「L.A.マシンガンズ」のAD。青シュン真っ只中の高校最後の夏休み。そのすべてを「シャア専用ズック」の作成に費やし、実の両親からも不気味がられたという武勇伝を持つ。最近の口癖は「アドレナリンどっばどばだぜえ!!」。

「お前ら外道、マンガ読みすぎのため給料没収!」ワタリ氏のスーパー激グレが今日も炸裂。

「お前ら会社にナニしにきてるんだ!!」と、眼球の毛細血管を破裂させながら、まさに怒髪天といったカンジでぶち切れまくるワタリ氏。マエヤマ/カナザワ両訓練員にぎろりと向けられた目からは血の涙がにじみ出ている。

発端は、カナザワの「頭文○D」談義。「ハチロク」とか「ドリフト」とか「ランエボ」なんてクルマを知らない人間にとっては全くどうでもいい話をうざったいくらい熱い調子でマエヤマに語っていたところ、給料を配りにきたワタリ氏が目撃。

茶封筒に入った2月分給料2万5000円(手取り/交通費込み)は、まるで「釣りバ○日誌」の割引券のごとくあっさり引き裂かれ、2人の給料は消失。その後、ズボンとパンツを脱いだ状態での説教となった。

「カナザワ!! お前は本当にキ○ガイだな……そんな「頭文○D」が好きならば今回の訓練はマンガでやってたガムテープバトルと洒落込もうか!!」と、カナザワの左手をムンズとつかむワタリ氏。どこからともなく取り出したガムテープでエルマシ筐体のガングリップに手を巻き付け始める。

「なんなんすかっ?! ワタリさん。頭おかしいのはアンタのほうなんじ

やないのか!!」上官をアンタよばわりしているわりには赤子のようにあっさりセッティング完了。

「今回の対決はラスベガスだ。罰ゲームはこの華々しい街にちなんでオシャレな格好でオシャレなショッピングをしてもらうぞ!! ふふふ……」ワタリ氏の目の奥底にどす黒いものがぐらぐらゆれている……。

「まあ、言い回しはソフトだけどワタリ氏が言うんだから普通の罰ゲームで済むわけないよね」と、アイコンタクトでうなづき合うマエヤマ/カナザワ両訓

れまくる両訓練員。「頭文○D」をバクったガムテープバトルにしば



練員……。すでにガムテープぐるぐる巻きのカナザワ先攻で対戦開始!!

激マウ!! 弾丸鎮魂歌

Vol.3 プログラマー マツダ氏

やあ、みんな!! お金がなくてご飯が食べれないよ、金貸してくれ!! さあ今回も「L.A.MACHINEGUNS」のスタッフから、「今までマンガとかドラマでは見たことあるけど実際こんなヤツはいねえんだらうな」と、思っていたらこんな所にあっさりいた!! みたいなカンジの常識を逸脱した人間を紹介するぜ!!

今日紹介するのは、入社3年目にして「L.A.MACHINEGUNS」のエフェクト作成のプログラムサイドを担当。どんなに遅刻をしても髪型はピシッとディップで決めていたプログラマー・マツダ氏だぞ!!

マツダ氏は、一言でいうなら超高校級。信じられないくらいの器のデカサから発せられる古株なみの貫禄は、「外道」で通っていた他のエルマシスタッフさえも震え上がっていたぜ。そんなマツダ氏の人となりダイレクトに表したのが、キメゼリフと共に「他人を指差すこと」だろう。

マツダ氏のしゃべり口調は大変特徴的。独特の関西なまりで、かん高い声質。淡々としたしゃべり口調で歯に衣着せぬしゃべりっぷりを炸裂させていた!! ミーティングでマツダ氏のマシンガントークが炸裂することもしばしば。そんなマツダ氏の直球の意見に対して、理路整然としない反論や生ぬるい対応をしようものならマツダ氏の特殊入力技「他人を指差す」が炸裂していたぞ!! 「○○さんは本当にそう思うんですか!!」とか、「君さあ。さっきから黙ってるけど、どう思ってるのん!!」とか「君ちゃんと考えよ」とか、横○やすしをちょっと彷彿させる半怒り気味の口調で発せられるセリフとともに、相手の眉間の辺り(人間の弱点にあたる)に人差し指を「ズバーーッ!!」と突き立てる。さされた方といえば、あまりに単刀直入なキメゼリフと、ある意味美しいモーションで振り下ろされた人差し指に一種の恐怖と恍惚の感情を覚え、マツダ氏が「どっかの胡散臭いカルトの教祖」にまで見えたとの話を聞いたぜ!!

イカした髪型にイカした決め技……みんなもマツダ氏に負けないようなガッツリとしたライフスタイルを築いてくれ!!



公開スコアアタック対決！第3勝負～ラスベガス

It's more Powerful!! SEGA AM R&D DEPT.#3 OFFICIAL CORNER RUSH!!!

先攻 カナザワ

「このステージの特徴は、敵部隊間の距離が長いのと、うじゃうじゃいる民間人！ 正確な射撃とカメラの動きへの対応力が勝負を決めるぜ！ しかも今回は、左手固定の変則ルール……息苦しいプレッシャーでトリガーを握る指がブルブルふるえる……タフなバトルになるぜこいつぁ！ アドレナリンどっばどばだぜえ!!」大好きな「頭文〇D」ネタのセッティングがカナザワのモチベーションを極限まで高めていた。「ハンドルを切らないほうが速く曲がる」と、軽くジョークをとばしながらプレイ開始。



開始直後。「いつもとは違うっ！ 激ムズだぜえ!!」と左手ガムテープ勝負の本当の恐ろしさを痛感するカナザワ。が、彼天性のキレた才能が瞬間的に目覚める……。「コンボをつなぐ奴が一番かっこいいんだ。人を撃ってでもつなぐ!!」と民間人を気にせずコンボ重視の殺戮プレイ。あつという間に民間人2、3人を撃ち殺し、なおかつコンボも切れまくるといふイカした展開。「現金輸送車撃ってもゲージは回復しねえ! ジュラルミンケースを撃って札束巻き上げろっ!」と、金に対して異常なまでの集中力を見せるマジ貧乏なカナザワ。だがコンボは切れまくる。

次の部隊に向かうまでのつなぎがポイント。やばくなつたら道路上の車を撃て。



現金輸送車付近では、ジュラルミンケースや装甲車でゲージを回復させる。



「普段使わない右脳を使うから、やりにくいッよ」と、コンボを10倍まで伸ばすが、戦車部隊のつなぎに失敗したところで、カナザワのテンションが急激にさがる。すでに殺傷した民間人は5人以上。コンボもたいしてつながらない。ダメージも食らいまくる。マジでモテない。と幾つもの要因がカナザワのやる気を着実に削いでいった。一度キレた集中力は、二度と戻る事はなく、その後見せ場もないままプレイは終了。



画面右側から出現する戦車でコンボを狙う。が、左側の戦車からの遠距離攻撃には注意。弾速が速いので、早めの対処を心がける!

「もーこんなことやってる場合じゃないッよ。ちゃんと仕事してエッス」と、半ばキレ気味に左手のガムテープをビリビリ剥がすカナザワ。撃ち殺した民間人6人。ダメージ5。という壮絶な結果によりボーナス得点はたったの32,100pts。トータル280,124ptsという最悪な結果となった。

後攻 マエヤマ

「コンボだけがスコアじゃないぜ！ カナザワよお。教えてやるよ……このバトルを制するカギはコンボよりもボーナス得点だ!! 民間人への誤射とダメージをいかに少なくするか勝負を左右するんだ。久しぶりにゲーマーとしての血が騒ぐぜ！ 今日の本気の全開プレイだ!」と、高〇涼介を意識したものの、セコイ内容と太り気味な体型が全くそれを感じさせないマエヤマ。左手をガムテープで巻き付けてプレイ開始。



最初の言葉どおり、民間人の誤射を気にするあまりコンボが全く伸びないマエヤマ。しかし、戦車部隊が出現したあたりから、彼のプレイが変わり始める。「こっから先は民間人が出てこないエリア。一気に突き放して……勝負を決める!!」2機目の戦車から1ダメージを食らうもの、12倍までコンボをつなげ、戦車の残骸などでゲージをキープしながら、カメラの向きがデ〇ース&〇クドナルド方向を向くまで待つて全滅させる。これにより次のヘリ部隊へも楽につなぐマエヤマ。しかし、その後すぐにコンボが切れる。



最後の1機が飛行兵だとボスへのつなぎも楽になる。

「最大のポイントはボスへのつなぎ。ボス戦の直前で出現する部隊は、重火器兵3機と飛行兵6機。先に重火器兵3機を全滅させるのが重要。最後の1機が重火器兵だとボスへのつなぎが格段に難しくなるかな」いまだに高〇涼介気取りなのか、珍しくマジで攻略っぽいセリフをいうマエヤマ。一瞬つなぐが、またしても速攻コンボが切れてしまい、結局倍率なしでボスを破壊。

MISSION COMPLETE	
MISSION TOTAL:	359,165 PTS
BONUS: REMAINING TIME	85 SEC
MIN CHART	12
DAMAGES SUFFERED	3
	+00 PTS
CURRENT TOTAL:	359,165

「ちくしょー! やっぱ左手は難しいぜ! セっかくコンボつないでも気を抜くとすぐに切れちまいやがるからな……普通にやりゃー60万くらいは楽勝なのになあ」

終了時点で得点は、224,415ptsとカナザワを下回る。が、ボーナスポイントはカナザワのそれを大きく上回り134,750ptsでトータル359,165pts。負け犬はカナザワ。ボーナス得点によって勝負が決まるという珍しい結果となった。

敗者罰ゲーム「負け犬の末路」



「カナザワ、2敗目か……まあ、今回の罰ゲームはお洒落にこだわっているんで、そうキツクもなからう……」

ワタリ氏の口から笑みがこぼれる。黒より黒い黒ってカンジを醸し出しており、誰が見ても腹にイチモツ隠しているのは明らかだ。

「で、どんな格好でナニ買んすか?」と、カナザワがふてくされ気味に吐き捨てる。「グラムな格好で渋谷に行き、“ベル〇ット・ゴールドマイン”のサントラCDを買ってこい」ワタリ氏の口から当たり前のように言い放たれる。

「ワタリさん、アンタやっぱり頭おかしいよ。グラムロックっていったらオカミみたいなケバい衣装とメイクするんでしょ? そんな格好でしかも、題材そのままの映画のCDなんて買えるわけじゃないですか」と、カナザワは抗議するが無論ワタリ氏は無視。「ここに2,000円ある。マエヤマ、これでグラマラスな衣装、化粧品を用意しろ」ワタリ氏はマエヤマに現金を渡す。怪訝そうな顔をするマエヤマ。「こんなん、グラマラスなモノが買えるわけじゃない」と、思いつつ渋々買

い出しに出かける……。

数時間後、「やっぱ、2,000円じゃナニも買えないっすよ」帰還したマエヤマの手に握られていたのは、ピチギミの長袖シャツ、赤いパンツ、首に巻くフサフサしたヤツ……。一見するとどれもグラマラスだが、予算2,000円ですべて揃えられるわけはなく、パンツ以外はギッタ可能性が高い。まして化粧品などに予算を割けるわけがなく、ブツはすべてマツ〇トキヨシで店員に蔑まれながらゲットした試供品。極めつけは、マエヤマがシャアザク用に購入していた赤のプラカラーをマニキュアとして代用しようという極貧さだ。

暴れるカナザワを、まるでバリカンを嫌がる子ひつじのように押さえつけるワタリ氏とマエヤマ……カナザワのメイクアップ終了。長年の極貧生活で瘦せた体型に妙にフィットする衣装。だが、舞台栄えはしそうだが、街を歩くには不気味すぎるメイクとなった……。



コギャルすら振りかえるカナザワの美貌。「やっぱセックス・ドラッグ・ロックンロールスね」と一言。



「オレみたいな感じの映画のサントラ探してるんっすけど……」一瞬退くレジの店員。目を合わせようとしな。

見事ゲット。ゴールドマインなポーズでノリノリなカナザワ。



結果：マエヤマ——2勝1敗、カナザワ——1勝2敗、ワタリ氏——ESPテストの正解率11%

次号は白熱の第4勝負ヨセミテだ!!

AMII研最新作
特別企画!

Binちゃんの バージョン'99だヨ!

バーチャストライカー2



大好評稼働中の「バーチャストライカー2」最新作を開発者のBinちゃんこと三船敏氏と分析する、「BINちゃんのバージョン'99だヨ!バーチャストライカー2」のコーナーが2週間ぶりのお目見え。今回からは国別ワンポイントの講座をスタートだ。前回告知したフィールドコートの応募も殺到中。今月中までだから忘れずに応募しよう!



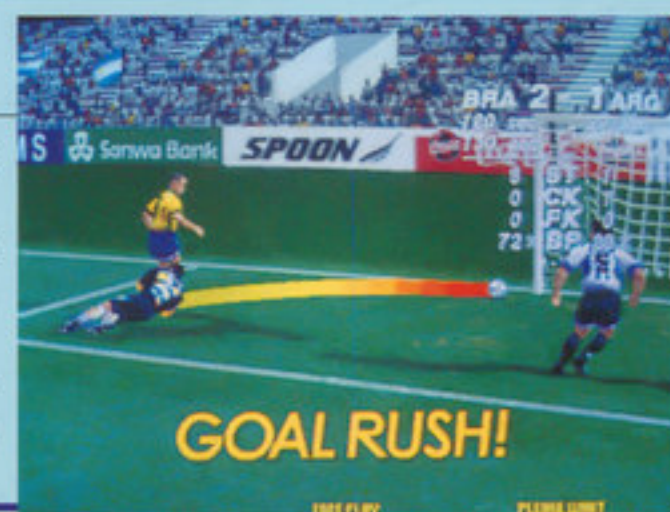
●セガ
●MODEL3基板
●好評稼働中

Binちゃんの

バーチャストライカー2 Ver.'99 ワンポイントアドバイス

フォーメーション編 Vol.1

バージョン'98とバージョン'99の国別の特徴の違いは、現実のチームの「今年の調子」のような感じですね。去年より調子のいいチーム、下り坂のチーム、フォーメーションを変えたチームなどいろいろあります。お気に入りのチームがどう変化したか楽しんでください。(プロデューサー・三船敏)



基本的に前回のワールドカップの時の調子がメインに反映されている「バージョン'99」

国別ワンポイント講座スタート

今回から始まった国別ワンポイントアドバイス。まず第1回目は日本、イタリア、ブラジル、アルゼンチン、ドイツ、イギリスの6カ国のチームの戦術のアドバイスやキーとなる選手の解説をするぞ。どのチームにも、そのチームに合った攻め方や守り方、そしてキー

となる選手がいる。その攻め方、守り方を把握し、キーとなる選手を最大限に利用していけば、ただ闇雲に攻めていた時よりも強力で美しい攻撃や守備を行えるぞ。自分の使用チームに合った攻め方で揺るぎない勝利をものにしよう。

個々の選手を生かした試合を心がけよう。



今回の出場国は全部で27チーム。そのチームごとに適切な攻め方、守り方が存在するのだ。

JAPAN

(日本)

チーム全体の能力は決して高いとは言えない日本だが、全体的に見るとバランスの取れた良いチームだ。その中でも、能力の高い選手が中盤にいるので、中盤の組み立てを上手くすることで、十分に強いと言われるチームを相手にしても試合を優位に進めることができる。中盤の選手の中では特に7番、8番の選手のキープ力が高いので、そこで一度キープしてから、オーバーラップしてく



日本のキーとなる8番の選手。彼がキープしてからパスを上手く振ってワンパターンな攻めにならないように。

サイドバックにパスをつなげるというのが理想の展開だ。守備面では2番の選手が鍵となる。彼の身体能力の高さを生かした守備をしよう。

フォーメーションData

Offensive
4-4-2
Defensive
3-5-2DV

オーバーラップしてくるサイドバックも、上手に使ってこよう。

ITALY

(イタリア)

堅守を誇る鉄壁のディフェンダー陣が揃い、その守備力には定評のあるイタリア。特に5-3-2のフォーメーション選択した時にその鉄壁のディフェンスはもっとも効果を発揮するだろう。攻撃に移るときは7番、11番の選手のスピードを生かし、カウンター攻撃をメインに攻めていこう。カウンター以外の時は10番の選手のキープ力を生かしてボールをキープ。そこからスルーパスや、サイドチェンジなど、さまざまなバリエーションで攻めるように心がけよう。



攻撃時は、10番の選手のキープ力、7、11番の選手のスピードを生かして攻めていこう。

フォーメーションData

Offensive
4-4-2DV
Defensive
5-3-2



ディフェンスの強さがイタリアのウリ。得点を取られさなければ負けることはないのだ。



ゴール前の攻め方

「バージョン'99」ではゴール前での選手の行動がより多彩になっているのは以前お伝えした通り。それでも、今現在、それを生かしていない人もチラホラいるようだ。これだけ多彩な動きをするのだから、センタリングしてヘディングシュートというワ

ンパターンだけではもったいない。今まででは反応もしてくれなかった難しいパスにもしっかりと反応してダイレクトシュートを撃ってくれる。少しムリかな? という時でもどどんパスを出していこう。思いがけないスーパーゴールが見られるぞ。



ゴール前でいきなりバックパス。意表をついた攻撃で相手ディフェンダーを惑わせる。



BRAZIL

(ブラジル)

全体的に高いポテンシャルを発揮する上、個々の能力も群を抜いているブラジル。特にオフenseの9番の選手のスピード、キープ力ともに高い能力を持っているので攻めの起点にしていこう。さらに、ボランチの5番、8番の選手の能力も高いため、非常に厚みのある攻撃を仕掛けることができる。その反面、最終ラインの裏を突かれると、意外ともろ



背番号9番の選手。彼にボールを持たせると、味方には心強く、敵には悪魔のようにも見えるという。

る必要がある。ただ、それを補うだけの攻撃力を持ち合わせているので、点を取られたら倍にして返すという、戦い方もできなくもないチームだ。

フォーメーションData

Offensive
4-4-2DV
Deffensive
3-5-2



最終ラインの裏が弱点。ちょっとしたロングボールに裏を突かれることも。

ARGENTINA

(アルゼンチン)

アルゼンチンは、走力、キープ力共に高い選手が攻守にバランスよく備えている好チーム。攻める時はドリブルと長短のパスを上手く織り交せて、多彩な攻撃パターンを作り出しながらかめていこう。そして、10番、11番の選手達の豊富な運動量を生かしたディフェンスを心がけ、高いところでボールを奪い、カウンター攻撃に転じよう。ラストパスは縦への突破力が飛び抜けている9番の選手へ送ろう。9番の選手へスルーパスが通ってしまえばゴールはすぐ目の前に広がっているだろう。

フォーメーションData

Offensive
4-4-2
Deffensive
3-5-2



9番の選手へのスルーパス。このパスが通ってしまえば、巨大なチャンスが生まれること間違いなし。常にそのことを頭に入れ、いつでもパスを出せるように。

全体的にキープ力がある選手が多いため中盤でボールを支配することも多くなるだろう。そこからはサイドチェンジやスルーパスなど多彩な攻めを心がけよう。

GERMANY

(ドイツ)



ディフェンス時のボールへのチェックの速さ、そしてその背の高さから空中戦が強いという点で、強靱な防御力があるドイツ。攻撃面でもその高さを有効に利用し攻めていくのがいいだろう。ということは、やはりサイドを切り崩して中央の選手にハイボールを合わせるという展開が、有効な攻撃手段となるだろう。さらにゴール前でのポジショニングには光るものがあるために、より有利な展開になるはずだ。

フォーメーションData

Offensive
3-5-2
Deffensive
3-5-2DV

その背の高さ是一目瞭然。敵チームの選手が手前にいるにもかかわらず、ドイツ選手のほうが大きいというような状態。それほど高さが違うのだ。

その背の高さを生かしたディフェンスも魅力。守備さえしっかり整っていればちょっとやそっとのボールじゃ競り負けることはないぞ。



ENGLAND

(イギリス)

チームを通して選手の動きが俊敏で、空いたスペースへ走り込むというスピードに長けているイングランド。その能力を上手く使った攻めを展開していこう。その空いたスペースを作るためにサイドチェンジを意図的に仕掛けていくと良いだろう。その時でもできるだけ大きく展開するとより効果的だ。そして、攻撃するときは10番のスピードにのったドリブルを生かすのも忘れずに。このサ



大きくサイドチェンジを行い、相手ディフェンダーをどちらかに引きつけるのを忘れずに。



イドチェンジと10番のドリブルで相手ディフェンダーを切り崩していこう。守備は4番の選手が要となる。素早いチェックでリズムを作ろう。

フォーメーションData

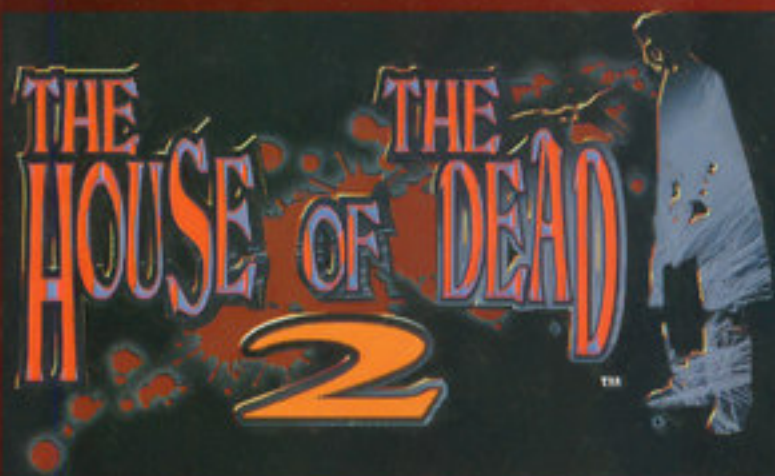
Offensive
4-4-2DV
Deffensive
3-5-2DV



AMI研

ドリームキャスト版の詳細については、情報が入り次第お伝えするぞ。「あつめてゾンビ」もある？

Dynamite



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

●セガ ●好評稼働中 ●ガンシューティング ●アーケードゲーム ●2人同時プレイ可能 ●NAOMI基板

ステージ1から紹介してきた「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」の攻略も、いよいよラスト直前まで到達!! このチャプターからボスの復讐が始まる……のか？

いよいよラスト前、Fourth Chapter “Dawn”の攻略ガイド!

このチャプターは市街～敵の首領、ゴールドマンの待つビルの前までとなる。前チャプターの最後の分岐は、このチャプターのスタートから1本に統合される形になっており、ここから先の分岐は一切ない。

全体的に敵の数はそれほど多くはないが、1体1体の耐久力が高いも

のや、出現からこちらに攻撃が届くまでが素早いものが多いため、どうしてもライフが不足しがち。射撃の正確さが第一だが、リロードと連射のスピードをなるべく上げ、絶え間ない攻撃でなんとか乗り切っていきたい。ボスも強力なので、1～2個のライフは捨ててかかる意気込みで。

シーン① 市街戦

市街に侵入すると、リック×1、パトリック×2のチームが右に、左の車庫にはピーター×1、パトリック×2のチームが潜んでいる。ピーターの後ろのコンテナにはライフが隠れているので、ピーターを倒したらパトリックが車の荷台から降りてくる前に一気に連射してゲットしておこう。パトリックは耐久力が高いので注意。



中央のリックを倒したら、速攻でパトリックにかかる。近づかれると厄介だ。



ライフは必ずゲット!



ピーターを倒したら、そのままコンテナに手をつけたい。

後方のデビットも必ず倒せ!

車庫のそばを通過して広いスペースに出たら、ファーストチャプターの導入部のように、ステイプのはるか後ろにいるデビット×4も一応倒すことができるので、余裕があれば撃っておこう。



クルマのアップからの視点移動はこのパターンで



オープンカーから視点が横に移動すると、再びリック×1、パトリック×2のチームが攻撃してくる。視点移動からすぐに攻撃を開始できるように、パターンを覚えて準備しておこう。

Boss Revenge① JUDGEMENT

オープンカーに乗って、立体交差の下まで行くと、ファーストチャプターのボス、ジャッジメントと再び戦うことになる。攻撃形態は基本的にファーストチャプターと同じくガーゴイルに攻撃を集中することになるが、一応鎧騎士の方も微量ながらダメージを与えることができる。連射命で。



ガーゴイルが画面中央上に上昇するときだけ正確に射撃して、あとは鎧騎士をひたすら連射するといひ。

騎士を連射して稼ぐのもアリ

シーン② 橋上での銃撃戦

ジャッジメントを倒して車を先に進めると、橋の上に出る。ここでは、後ろから追いついてくる車に乗っているリック×2、パトリック×2

の集団が怖い。リックの蹴りが速いため、出現即攻撃は必須。また、ボンネットの上にワープしてくるエリックも厄介だ。

追いついてくるクルマ



まずリックを連射で一気に倒し、続けてパトリック×2を料理。リックの蹴りを食わないように、橋の上に出たら銃を右方向に構えよう。



ワープしてくるエリックに注意!

車が去ると、ボンネットの上にエリックが2体ワープしてくる。左→右の順に倒していこう。すぐに消えてしまうので、タイミングを計って一気に連射することが大切になってくる。決して気を抜かないように。

炎上するクルマを過ぎたら、エリック×2だ!



炎上する2台のクルマのかたわらを通りかかると、またエリックが2匹ボンネットの上にワープしてくる。今度は右→左の順に倒していこう。出現後すぐに消えてしまうので、確実に頭を狙うのはやや難しいが、出現タイミングを覚えておくことでフォロー可能。

Boss Revenge② HIEROPHANT

今度はセカンドチャプターに登場したボス、ハイエロファントとの第2回戦。今回は、地上での攻撃と、ジャンプしての上空からの攻撃の2タイプの攻撃形態のみなので、地上では胸部が開閉するのを確認したら一気に連射してダメージを与えることが基本となる。うまくすれば、地上にいる間に倒すことも十分可能だ。上空からの攻撃は、ジャンプする前に予備動作があるのですぐにわかる。画面中央上部を狙って連射していればOK。

耐久力も低く、ヒラニアの援護射撃もないので、初登場時よりは楽に倒せる相手。ミスのないようにしたいところ。

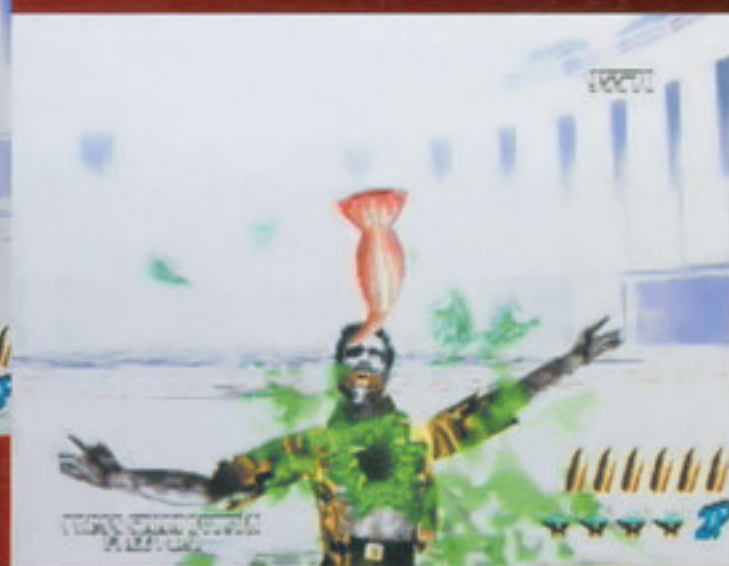
シーン③ ゴールドマンビル前

このチャプターの終着地点であるゴールドマンビルの前では、同時にパトリック、リッキー、ピーター×2の4体のゾンビが出現。右側のピーターは、棟にダメージを与えると、

中から寄生虫が飛び出てくるので忘れないように。パトリック、ピーター(右)、ピーター(左)、リッキーへと順に倒しておき、寄生虫に合わせて正確に攻撃すれば、問題ないというレベル。あとはボスとの対決が待つのみだ。



飛び出てくる寄生虫の移動スピードはちょっと速いので、知らないとまず食らってしまう。ピーターの対処が重要。



数が多いので、確実に倒せ!



正面に道をふさぐように止まっているクルマのそばには、リッキー×2、パトリック×2が控えている。さらに、クルマの荷台からはスティーブ×2が出現。落ち着いて対処しよう。

Fourth Chapter Boss "Emperor" エンペラー

フォースチャプターのボス名は、エンペラー(皇帝)。生体兵器の集合体ともいえるエンペラーだが、外部にむき出しになっている部分が弱点になっている。攻撃が多彩な3タイプ。パターンAとパターンBは、高速移動するときの区切りを利用して攻撃を判別することが可能。ここで判断を誤ると、確実にダメージを受けてしまうため、外さないようにしたい。ある程度ダメージを与えると、上空から光弾を射出するパターンに移行する。



パターンC 上空から光弾を射出

上空から光弾を射出する。こちらの正面に飛んできて敵を消してしまえば問題ない。



パターンA ワープ1回→光弾攻撃



ワープが1回で終了した場合は、その場で光弾を放射してくる。この場合、光弾を連射して消してしまえば、あとは左足を中心に攻撃していくとヒットさせやすい。画面の中央に来る光弾のみを消してしまえば問題なくダメージを与えることができる。

パターンB ワープ3回→移動ひっかけ攻撃



せわしなく3回ワープした後は、こちらの視界を横切るように移動しつつ、ひっかいてくる。移動方向を読んで、あらかじめ攻撃するように準備だけはしておこう。移動方向の1歩先を狙って発砲できるように訓練すれば、確実に攻撃していけるはず。

いよいよ 敵の本拠地へ!





CESA大賞

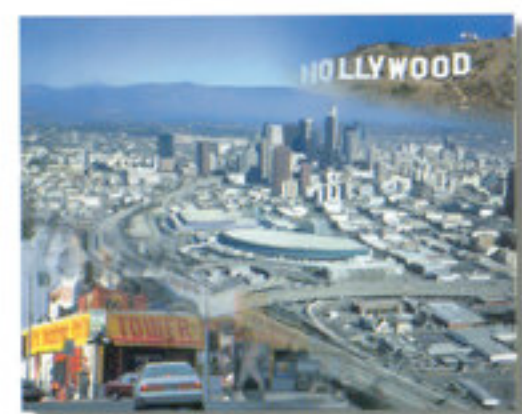
'98.1/1 ~ 12/31

あなたの一票で大賞が決まる。

CESA大賞は1998年に国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から、みなさんの投票によって優秀作品を選定するものです。

投票者の中から、

抽選で、合計**500**名様に、プレゼント!!



海外旅行4泊6日
(ロサンゼルス)
提供: 近畿日本ツーリスト株式会社

ヘア1組

出発日: 4月~6月
(ゴールデンウィークを除く)
※ご希望の出発日がお取りできない
場合がございます。

ノートパソコン

2名



MDウォークマン

2名



NINTENDO 64

提供: 任天堂株式会社



5名

PlayStation.

+ PocketStation.

提供: 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント



5名

Dreamcast.
+ ビジュアルメモリ

提供: 株式会社セガ・エンタープライゼス



5名

GAME BOY COLOR

提供: 任天堂株式会社



6名

WonderSwan.

+ 専用ソフト [GUNPEY]

提供: 株式会社バンダイ



20名

NEOGEO POCKET
COLOR

提供: 株式会社エス・エヌ・ケイ



12名

その他豪華賞品

幕張プリンスホテル
ペア宿泊券 **ヘア2組**
ゲームソフト・
キャラクターグッズ **437名**

※当選者の発表は厳正な抽選の上、発表をもってかえさせていただきます。
※掲載の商品は、実際のものとは一部異なる場合があります。

◆投票方法 [投票方法は以下の2つをご用意しました。但し、お一人様1回の投票のみ有効となります。]

専用応募ハガキで

専用応募ハガキは全国のゲーム
ソフト販売店・コンビニエンス
ストアに置いてあります。
(一部店舗を除く)

インターネットで

CESA Home Page
<http://www.cesa.or.jp>
にて24時間受付

◆投票期間... 1999年2月19日~3月19日 着分有効

※専用応募ハガキの設置期間は店舗により異なる場合があります。

◆発表・授賞式... 1999年4月2日(金)

六本木ヴェルファール
「東京ゲームショウ'99春 後夜祭」

●CESA大賞に関するお問い合わせ先: CESA大賞事務局 TEL 03-3591-1431

東京ゲームショウ'99春
会場でも
投票できるヨ!!



◆ノミネート作品一覧 (50音順)

[ノミネートは、下記のハードに対応した作品を対象としています。]

以下の54タイトルの中から、あなたの好きな作品を
3つ選んで、それに順位をつけて、投票してください。

- 1 R4 ~リッジレーサータイプ4~ [PS]
- 2 I.Q FINAL [PS]
- 3 アストロノーカ [PS]
- 4 ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ [WIN95-98]
- 5 エアガイツ [PS]
- 6 SDガンダム ジージェネレーション [PS]
- 7 F-ZERO X [N64]
- 8 影牢~刻命館 真章~ [PS]
- 9 機動戦士ガンダム ギレンの野望 [SS]
- 10 クラッシュ・バンディクー3 ~プップとび!世界一周~ [PS]
- 11 クレイマン・クレイマン~ネバーフッドの謎~ [PS]
- 12 幻想水滸伝II [PS]
- 13 XI [sai] [PS]
- 14 サウンドノベル・エポリューション? かまいたちの夜 特別編 [PS]
- 15 サクラ大戦2 君、死にたもうことなかれ [SS]
- 16 実況パワフルプロ野球 '98開幕版 [PS]
- 17 私立ジャスティス学園 [PS]
- 18 SIMPLE1500シリーズ VOL.1 THE麻雀 [PS]
- 19 スーパーロボット大戦F 完結編 [SS]
- 20 スターオーシャン セカンドストーリー [PS]
- 21 ストリートファイターZERO 3 [PS]
- 22 ゼノギアス [PS]
- 23 ゼルダの伝説 時のオカリナ [N64]
- 24 ソニック アドベンチャー [DC]
- 25 ダブルキャスト [PS]
- 26 玉蘭物語 [PS]
- 27 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに [PS] [SS]
- 28 チョコボの不思議なダンジョン2 [PS]
- 29 テイルズオブファンタジア [PS]
- 30 鉄拳3 [PS]
- 31 トゥームレイダー 2 [PS]
- 32 ドラゴンクエストモンスターズ~テリーのワンダーランド~ [GB]
- 33 信長の野望 Internet [WIN95-WIN NT4.0]
- 34 バーチャファイター3tb [DC]
- 35 バイオハザード 2 [PS]
- 36 爆走デコトラ伝説~男一匹夢街道~ [PS]
- 37 Bust A Move [PS]
- 38 パラサイト・イヴ [PS]
- 39 ビートマニア [PS]
- 40 ピカチュウ げんきでちゅう [N64]
- 41 FIFA ROAD TO WORLD CUP 98 [PS] [N64] [WIN95]
- 42 BRAVE FENCER 武蔵伝 [PS]
- 43 ポケットモンスター ピカチュウ [GB]
- 44 ポケモンカードGB [GB]
- 45 ポケモンスタジアム [N64]
- 46 ポポログ [PS]
- 47 街 [SS]
- 48 マリオパーティ [N64]
- 49 メタルギア ソリッド [PS]
- 50 遊戯王 デュエルモンスターズ [GB]
- 51 立体忍者活劇 天誅 [PS]
- 52 ワールドサッカー実況ウイングレボ3 ~World Cup France '98~ [PS]
- 53 ワールドスタジアム2 [PS]
- 54 YMO SELFERVICE [WIN95-98/Mac]

東京ゲームショウ'99春

会場: 幕張メッセ(日本コンベンションセンター) 展示ホール1~8
開催日: 3月20日(土) 10:00~19:00・21日(日) 10:00~17:00
主催: 社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)

前売券好評発売中

●前売券: 一般...1,000円 [一般~中学生以上]
●当日券: 一般...1,200円 [小学生以下]
[小学生以下]
[入場料]
※3/20(土)が祝日の小中高生は14:00からの入場となります。
お問い合わせ: 「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421

[DC] (ドリームキャスト) ・ [GB] (ゲームボーイ) ・ [Mac] (Macintosh) ・
[N64] (NINTENDO64) ・ [PS] (プレイステーション) ・ [SS] (セガサターン) ・
[Win] (Windows95-98-NT4.0)

Aries

おひつじ座 金運 使い過ぎないで! 健康運 問題はなし。
 3/21-4/20 愛情運 気持ちを確かにして。 仕事運 やり直し!!

アドバイス 小麦色、きれいなハンカチ、物事をしっかり考え直す姿勢が幸運をもたらします。
 ★★☆☆☆



男の子



女の子

今やっていることよりもっといい条件の仕事や欲しかったモノが出てきます。何をを選択するかはあなた次第。

Taurus

おうし座 金運 衝動買いの危険。 健康運 移動中のケガに注意!
 4/21-5/21 愛情運 モノにできるかも。 仕事運 うまくはいきません。

アドバイス 白色、ヘッドホンCDプレイヤー、中心を歩くことの3つがラッキーアイテム。
 ★★☆☆☆



男の子



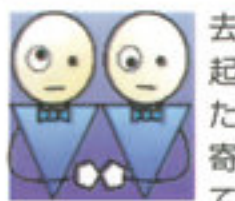
女の子

自動車やバイクに乗る人は疲れたり具合が悪かったりと問題も多いみたい。くれぐれも飛び出しには注意。

Gemini

ふたご座 金運 戦略次第。 健康運 気をつけないと悪化!
 5/22-6/21 愛情運 怒らないこと。 仕事運 いつもどおりで。

アドバイス ピンクの水玉模様、根菜、少し先の予定を立てることがシアワセの鍵になる!?
 ★★☆☆☆



男の子



女の子

節約できるところはできるだけ節約して。今週はいろいろな人に振り回されます。体調、精神の維持に努めて。

Cancer

かに座 金運 おこらなくちゃね。 健康運 まあまあ。
 6/22-7/22 愛情運 ターゲットを絞って! 仕事運 新しい企画が……。

アドバイス 濃いオレンジ色、団体行動、前もって用意しておくことが何よりも重要なこと!!
 ★★☆☆☆



男の子



女の子

あまり外出しなければ、お金が残るでしょう。それを透明な瓶に入れて飾っておくとさらにお金を呼びます。

Leo

しし座 金運 それなり。 健康運 女性はやいかも。
 7/23-8/22 愛情運 いろいろなお出まが……。 仕事運 今はまだ早いかも。

アドバイス 金色、いろいろなリボン、人が集まる場所に赴くことで何か起こるでしょう。
 ★★☆☆☆



男の子



女の子

周りの人が何かを勘違いをしていることが判明。でもあなたがそれを正そうとするとさらに悪化してしまう……。

Virgo

おとめ座 金運 記憶に行きましょう。 健康運 内臓が弱ってますね。
 8/23-9/23 愛情運 味方が敵か……。 仕事運 後半盛り返す!!

アドバイス 周囲で紫系の色、サポーターを探してください。あとはちょっとだけ厚着して!!
 ★★☆☆☆



男の子



女の子

恋する乙女を止めることはできません。でもちゃんと下調べをしてからアタックしてね。言う時間帯も重要!



はこぎまの

Weekly DreamCastology ~今週の星占い~

2/19~2/25

イラストの見方 ■…絶好調! ■…ふつう ■…今ひとつ

今週のラッキーさん



「ぶよぶよん」発売記念で特別に相性占いです。

今週は「ぶよぶよん」のアルルとカーくんの相性占い。2人の相性は抜群ですが、商売のパートナーとしては×。上から落ちてくるものを大切にすると、長くつき合えますよ。

Libra

てんびん座 金運 借金しそう。 健康運 日頃の体力不足が……。
 9/24-10/23 愛情運 泣かないで。 仕事運 計算をしっかりと。

アドバイス 平常心を保つこと。あとは周囲の青緑色、刺繍がしてある布を探してください。
 ★★☆☆☆



男の子



女の子

友達、親しい人に対する言葉に注意が必要です。気づかないうちにその人を傷つけてしまうこともあるんですよ。

Scorpio

さそり座 金運 揺動してくれる人が……。 健康運 風邪に注意。
 10/24-11/22 愛情運 プライドが邪魔を! 仕事運 はかどります。

アドバイス 黄色、丸い小石がラッキーアイテム。まずは言うより書くことが大事ですね。
 ★★☆☆☆



男の子



女の子

このままだとあなたが持つ財産が減ってしまう可能性が……。早急な原因究明と対処を。愛情運はまあまあ。

Sagittarius

いて座 金運 今は貯め時。 健康運 それほどでも……。
 11/23-12/21 愛情運 はっきりしません。 仕事運 助けの手が……。

アドバイス 赤系色、セーター、自分で管理することがあなたに幸運をもたらしてくれるはず。
 ★★☆☆☆



男の子



女の子

不安に思っていることが現実になりやすいみたい。わざわざ不幸を呼び寄せないでね。楽しくいきましょう。

Capricorn

やぎ座 金運 有意義に使いましょ。 健康運 背中に注意!
 12/22-1/20 愛情運 気持ちが伝わらない。 仕事運 忘れていたことは?

アドバイス オレンジ色、ケーキ、対になっているものが今週のあなたのラッキーの鍵です。
 ★★☆☆☆



男の子



女の子

今までちゃんとやってきた人はこの時期に成果が表れてきます。これからの人はいいアイデアが出せますよ。

Aquarius

みずがめ座 金運 出ていく一方。 健康運 足元に注意!
 1/21-2/18 愛情運 運命の出会いが……。 仕事運 急がないこと。

アドバイス あなたの周りのコバルトブルー、腕時計、柔らかいものを探してみてください。
 ★☆☆☆☆



男の子



女の子

気分や感情に流されると、あなたにとって不利な状態に追い込まれます。正しい情報を入り手が一番。

Pisces

うお座 金運 良くなってきます。 健康運 気分が滅入るけど……。
 2/19-3/20 愛情運 進行します。 仕事運 時間がかかるけど大丈夫。

アドバイス 緑系色、小銭がラッキーアイテム。あと、くよくよせず前に進むことが何よりも重要。
 ★★☆☆☆



男の子



女の子

がんばってきたけど、結局ダメになってしまうみたい。でも春はもうすぐ。何度だってやり直せるんです!!

Special Present For Readers From
Dreamcast Magazine

ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

1 ドリームキャスト 対応ソフト 20名



少しでも このコを
かわいそうと思う気持ちがあるなら!

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'99年3月5日までに発売されたドリームキャストソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。*ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは3月5日(当日消印有効)発表は本誌'99年Vol.11号誌上で行います。*賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

2 カプコン 「カードダス マスターズ」 非売品トレカ 非売品/提供：カプコン



20名

人気キャラ春麗とロックマンのイラスト入り、非売品トレカ。これがなきゃコンプリートできない!

3 「With you~みつめていたい~」 テレカセット 1名

非売品/提供：NECインターチャネル



1名

豪華なパッケージ入りテレカ2枚セット。そのまま飾ってもかわいよね。

4 ペーパークラフトクロック 5名

非売品/提供：パンプレスト



NHK教育テレビの人気番組だった「できるかな」ののっぽさん&ゴンタ君のイラスト入りペーパークラフト。出来上がると置き時計になるのだ。(プレゼント品は写真と異なる種類の場合もあります。)

S T A F F

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨 石坂英作/デスク 福田知恵子/編集 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子/編集協力 ターニングポイント(稲元徹也 渡辺智子) マーマーズグループ(伴 勝) くまぐま団(岩片 翼 酒井裕晶) オーバーツ/アシスタント 吉岡要也 上野俊一 藤林豊典 田代泰之 金原有紀/ライター 佐々木功一 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田文雄 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本稔司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 藤田 聡 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 穴戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 出口裕子 大友 順 川口はじめ 小林 仁 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡/レイアウト 村田雅英(Stone Age) 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 藤原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ヴァック・クリエイティブ 高西義明 スタジオ・キャップ エイティ 荻原デザイン事務所 北山貴代 くまぐま団(二階堂龍史)/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 スタック/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男/DTP ローヤル企画/校正 フィールドアップ/広告営業 湯浅 淳 辻 順一 青木香織/広告進行 坂田和香子/販売営業 平山明徳/印刷 凸版印刷株式会社

●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

2月12日号のプレゼント当選者

- ①ドリームキャスト対応ソフト(20名)北海道/細野圭吾、佐賀県/川島いずみ、広島県/池田巖晴、群馬県/齊藤翔真、山口県/尾上一郎、大阪府/高橋晶、東京都/山田雅章、新潟県/大友悠治、三重県/衣笠猛、神奈川県/桜島温子、滋賀県/久保淳史、静岡県/澤田光康、千葉県/竹橋由子、福井県/飯島保明、高知県/岡田亮一郎、石川県/村岡太一、東京都/山之内薫、大阪府/酒田尚司、鹿児島県/下田桜、広島県/榛山明
②「6インチまいだーりん」ポスター+クリアファイル(10名)鳥取県/松本光弘、福岡県/杉原勝次、愛知県/落合秀樹、富山県/堀修平、愛媛県/中島邦之、佐賀県/馬場 誠一郎、静岡県/伴将男、東京都/鈴木義尚、千葉県/山本健雄、神奈川県/原島洋佑
③「Girl Doll Toy」1999年卓上カレンダー(3名)大阪府/中山恵里、千葉県/橋本貴史、兵庫県/大森清博
④SNK1999年卓上カレンダー(3名)岡山県/原島一哉、秋田県/森尾勇喜、神奈川県/宮田有美

週刊 Dreamcast Magazine Vol.9 予告!!

ドリームキャストマガジン INFORMATION



大増ページでお届けする次号ドリマガは、パワーストーンやサイキックフォース2012をはじめとする今春話題のタイトルを完璧フォロー。さらに、新発表タイトルも多数掲載予定! 誌面充実の次号ドリマガをお見のがしなく!!

ついに発売! 大ボリューム完璧check!!

総天然色 立体冒険活劇 **パワーストーン**

発売直前総力紹介! **サイキックフォース2012**

特報!
起動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で...
シェンムー
プロ野球チームをつくろう!
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
ドリームキャスト新着情報!
Dの食卓2
北へ。White Illumination
E.G.G.

ブルー スティンガー
エアロダンシング
featuring Blue Impulse
ドリームキャスト
徹底攻略COMPLETE GUIDE!
セガラリー2
ソニックアドベンチャー
ポップンミュージック
神機世界エヴォリューション

AOU 1999 アミューズメント・エキスポ最速レポート!

本誌の内容に関するお問い合わせは

03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで

*ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
*バックナンバーのお問い合わせは弊社営業
(TEL)03-5642-8101までお願いします。

<お詫びと訂正>「ドリームキャストマガジン」2月19日号の「徹底「秋葉原」攻略99」p.114で誤りがありました。「ラオックス ザ・コンピュータゲーム館」の金土・営業時間は10:00~20:30になります。関係者各位にはご迷惑をおかけいたしました。

Dreamcast 3月12日号は
2月26日発売です

地上最速の夢がモナコを駆け抜ける。



MONACO

GRAND PRIX

racing simulation 2

3月発売予定

5,800円(税別)

レーシングコントローラ対応
VGA対応
ぶるぶるばっく対応

モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2



※画面は開発中のものです。

- モナコ市街地コースを完全に再現!
- スピードのみを競うアーケード・モード!
- ガソリン量やタイヤの消耗など、本物レース指向のシミュレーション・モード!
- 各モードとも、多彩なレースを選択可能!
- 1950年代のレトロ・カーによるレトロ・モード!

●収録サーキット
オーストラリア、ベルギー、ブラジル、アルゼンチン
ルクセンブルグ、サンマリノ、モナコ、スペイン
カナダ、フランス、イギリス、ドイツ、ハンガリー
イタリア、日本、ヨーロッパ、オーストリア

技術監修：ルノー社(フランス) / 2人対戦プレイ / 全17コース、11チーム!!



発売・販売元：ユービーアイソフト株式会社
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-1-6青山純ビル5F
<http://www.ubisoft.co.jp>

1999 Ubi Soft Entertainment SEGA and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprise, Ltd.



© AUTOMOBILE CLUB MONACO



Is Anyone First?

負けたくないければ、腕を磨け。

誰よりも速く、そして正確に。
 すべてのライバルたちに打ち勝つためのドライビングテクニックを磨け。
 通信プレイなら、遠く離れた友だちと、あるいはライバルを求め見知らぬ誰かと、リアルタイムで白熱のラリーバトルが楽しめる。果敢なドリフトでコーナーを駆け抜け、ただひたすらに、頂点をめざせ。
 セガラリー2、ドリームキャストから待望のリリース。

[本格ラリーカーレース]

SEGA RALLY 2

セガラリー2 好評発売中 ¥5,800(税別) 300Point

●通信プレイ対応 ●レーシングコントローラ対応



夢の仲間「ドリームキャスト パートナース」会員募集中!
 ご入会いただくと、様々な特典の他、最新情報をいち早くお届けします(年会費5,000円)。とにかく楽しさ満載!ご入会お申し込みはドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキ、もしくは官製はがきに、住所、氏名、性別、生年月日(西暦)、職業、日中の連絡先を記入の上、事務局までご郵送ください。○お問い合わせ:ドリームキャスト パートナース事務局 TEL 03-5467-3500(10:00~18:00 土日、祝祭日除く) インターネット <http://www.sega.co.jp/dreamcast/>

ソフトを買うと、たまってトクする! ドリーム ポイントバンク
 Dreamcastのソフトをご購入するたびにポイントが加算され、ポイントによってうれしい特典がGETできるドリーム ポイントバンク!とにかく急いで申し込みもう!(年会費無料)ドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキをご郵送いただくか、事務局までお問い合わせください。○お問い合わせ:ドリーム ポイントバンク事務局 TEL 03-3984-8088(10:00~18:00 土日、祝祭日除く) インターネット <http://www.sega.co.jp/dreamcast/> ※タイトルに表示してあるPOINT数は、ドリーム ポイントバンクの獲得POINT数です。

株式会社セガ・エンタープライゼス
 144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
 ☎ 0120-258254 受付時間/月~金 10:00~17:00(除く祝祭日)
 セガ エンターテインメントユニバース <http://www.sega.co.jp/>

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999
 "SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

